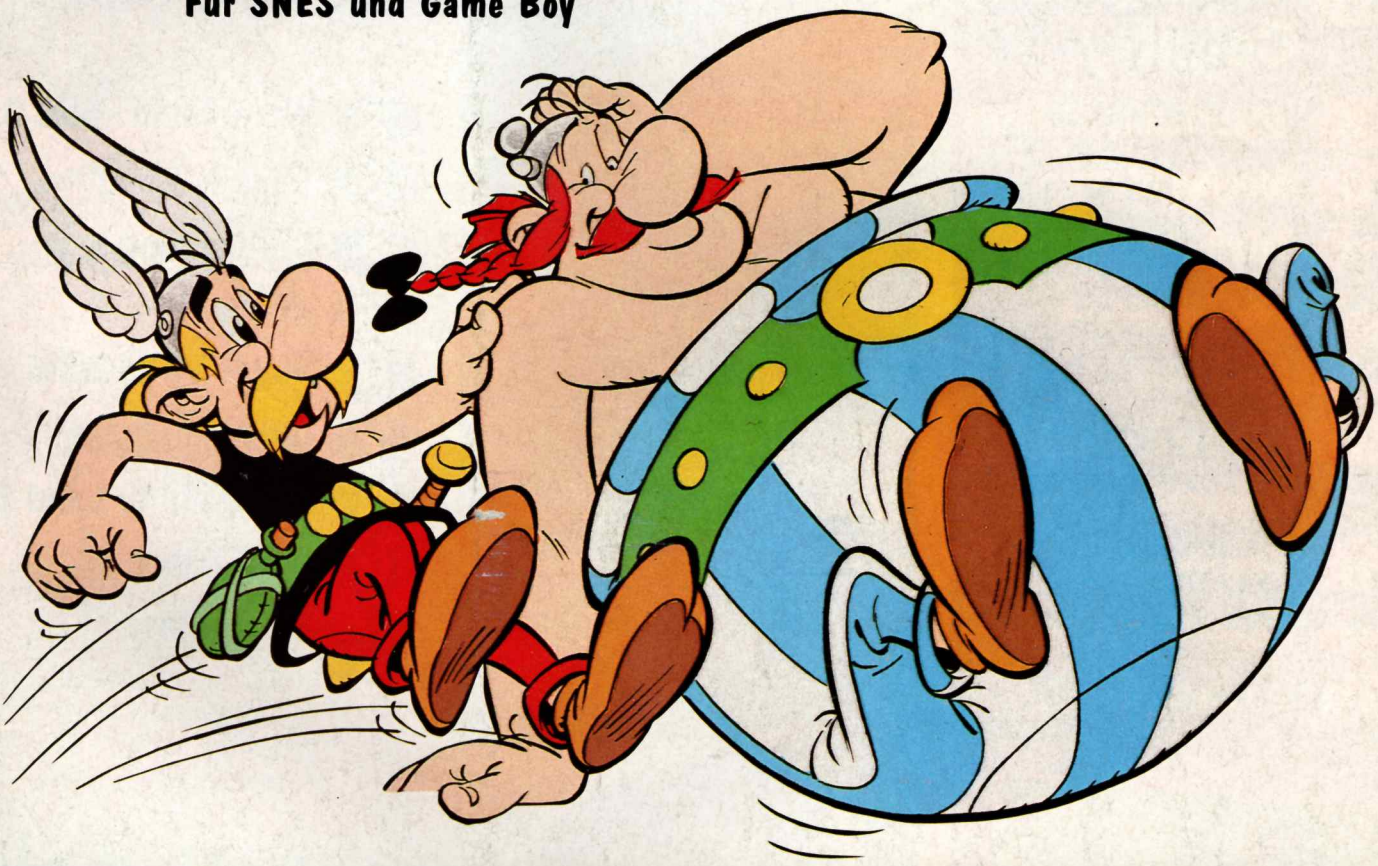
Ausgabe 4 - 1995 ÖS 25,- SFR 3,-

Club Nintendo®

Asterix & OBELIX

Alle Römer aufgepaßt! Obelix ist im Anmarsch und wie üblich ist nicht mit ihm zu spaßen! Für SNES und Game Boy



Das Kino-Action Ereignis des Jahres gibt es auch für Deinen Game Boy und das Super NES!

MEGA MAN 5 NES Fans sollten sich das neue Abenteuer unseres altgedienten Helden nicht entgehen lassen!

Vorschauen auf die tollsten neuen Titel von Nintendo - Killer Instinct und Donkey Kong Country 2: Diddy Kong´s Quest!

Plus Hitlisten, Spielerprofile und Graffiti-Seiten.

HITLISTEN

SNES

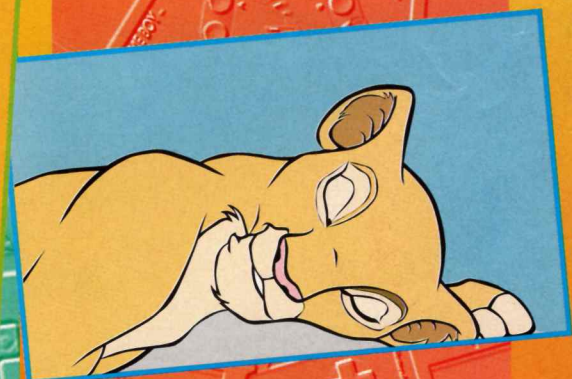
1. Donkey Kong Country
2. Super Mario All Stars
3. Illusion of Time
4. Tetris & Dr. Mario
5. Die Schlümpfe
6. WWF Raw
7. International Superstar Soccer
8. Wario's Woods
9. Super Mario Kart
10. Dschungelbuch

NES

1. Aladdin
2. Lion King
3. Die Schlümpfe
4. Dschungelbuch
5. Kirby´s Adventure
6. Wario's Woods
7. Asterix
8. Super Mario Bros. 3
9. Mario Bros. Classics
10. Nigel Mansell

GAMEBOY

1. Lion King
2. Wario Land - SML 3
3. Donkey Kong
4. Die Schlümpfe
5. Aladdin
6. Super Mario Land
7. Dschungelbuch
8. Super Mario Land 2
9. WWF Raw
10. Wario Blast



Club Nintendo®

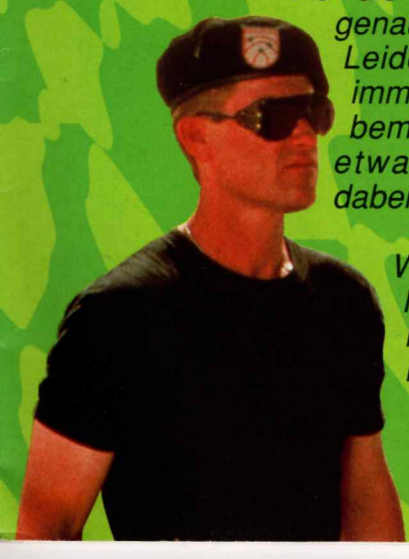
SOMMARIO

Na, wie geht es Euch denn so in den Ferien? Seid Ihr schon gut ausgeruht? Das ist nämlich notwendig, denn wir lassen wieder eine geballte Ladung Action auf Euch los!!

*In diesem Heft berichten wir Euch über **Judge Dredd** - den Film wird es ja bald auch bei uns im Kino zu sehen geben. Das Spiel lehnt sich an die Filmgeschichte an und es ist so gut, daß man nicht unbedingt ein Sylvester Stallone Fan sein muß, um es toll zu finden. Außerdem stellen wir Euch das neue Spiel mit **Asterix und Obelix** genau vor. Tips und Tricks geben wir zu **Illusion of Time**, **Stargate** und **Justice League**.*

*Damit die Wartezeit auf das **Ultra 64**, welches bei uns erst im April 1996 auf den Markt kommen wird zu verkürzen, fährt Nintendo im 2. Halbjahr mit besonders guten Titeln für das Super NES auf. Wir zeigen Euch eine Vorschau auf das unglaubliche **Donkey Kong Country 2: Diddy´s Quest** und **Killer Instinct**.*

*Auch Game Boy Fans kommen bei uns nicht zu kurz, denn das grafisch perfekte Killer Instinct wird auch für den Handheld zu haben sein. Dazu stellen wir noch **Judge Dredd**, **Obelix** und **Street Fighter II** für den Game Boy vor. Da die Klassiker-Serie für das NES so erfolgreich war, gibt es nun auch für den "kleinen Bruder" eine Reihe von "alten" Spielen - wir präsentieren Euch **Asteroids / Missile Command** und **Centipede/Millipede.***



*Auf die NES Spiele wartet ein genauer Bericht über **Mega Man V**. Leider werden für dieses System immer weniger Spiele entwickelt, wir bemühen uns aber trotzdem immer etwas für Euch NES-Besitzer dabeizuhaben.*

Wir wünschen Euch noch schöne Ferien und einen guten Start ins neue Schuljahr!!! Bis in zwei Monaten!

SUPER NINTENDO REVIEWS

JUDGE DREDD 10

PREVIEWS

DONKEY KONG COUNTRY 2 6
KILLER INSTINCT 7

TIPS

ASTERIX & OBELIX 4
STARGATE 14
ILLUSION OF TIME 18
JUSTICE LEAGUE 24

GAME BOY REVIEWS

NBA JAM TE 8
JUDGE DREDD 22
STREET FIGHTER 2 26
CENTIPEDE/MILLIPEDE 28
ASTEROIDS / MISSILE COMMAND 29

PREVIEW

KILLER INSTINCT 27

TIPS

ASTERIX & OBELIX 16
DONKEY KONG LAND 20

NES REVIEW

MEGA MAN V 12

UND

HITLISTEN 2
ULTRA 64 25
GRAFFITI & SPIELERPROFILE 30

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1995 Nintendo Co. Ltd.
All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario.
Verleger: John Fletcher.
Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.

Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spieltitel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

Asterix & OBELIX

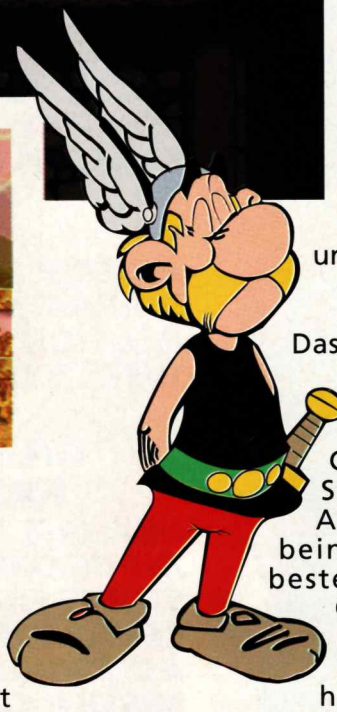
Geschichte

Cäsar, der mächtige Herrscher über das Römische Reich, hat lange und angestrengt über die Bedrohung durch ein winziges gallisches Dorf nachgedacht, das immer wieder seinen Plan von der Herrschaft über die ganze Welt zunichte macht.

Er hat sich bereits mit dem Faktum abgefunden, daß er das Dorf nie besiegen wird, solange Leute wie Asterix und Obelix dort leben, aber nach einem Geistesblitz beschließt er, einen hohen Zaun rund um das Dorf zu bauen und so alle Einwohner darin einzusperren.

Die Dorfbewohner sind darüber sehr verärgert. Sollen sie durch Cäsar zu einer ewigen Haftstrafe verurteilt werden? Keine Rede.

Asterix und Obelix haben andere Pläne. Im gegenseitigen Einverständnis machen sie sich auf eine gefahrvolle Reise. Sie bereisen das ganze Römische Reich und nehmen überall ein Souvenir mit, um Cäsar zu beweisen, daß sie sich nicht so einfach unterdrücken lassen.



Kunst

Das ist die Geschichte. Nun zum Urteil.

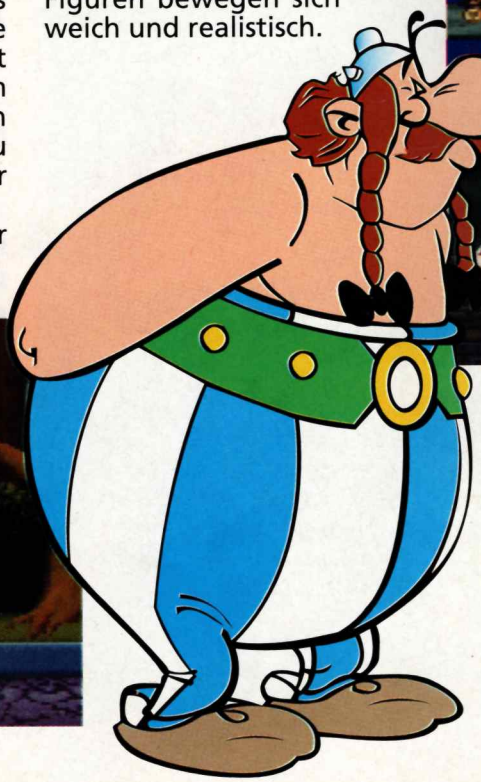
Zuerst muß man die tollen Grafiken in diesem Spiel erwähnen. Asterix und Obelix beinhaltet einige der besten Zeichentrick-Grafiken, die man jemals auf dem Super NES gesehen hat. Nur *Bugs Bunny's Rabbit Rampage* kann sie schlagen.

Infogrames hat es geschafft, grafische Perfektion mit einer ausgezeichneten Animation zu verbinden, denn alle Figuren bewegen sich weich und realistisch.

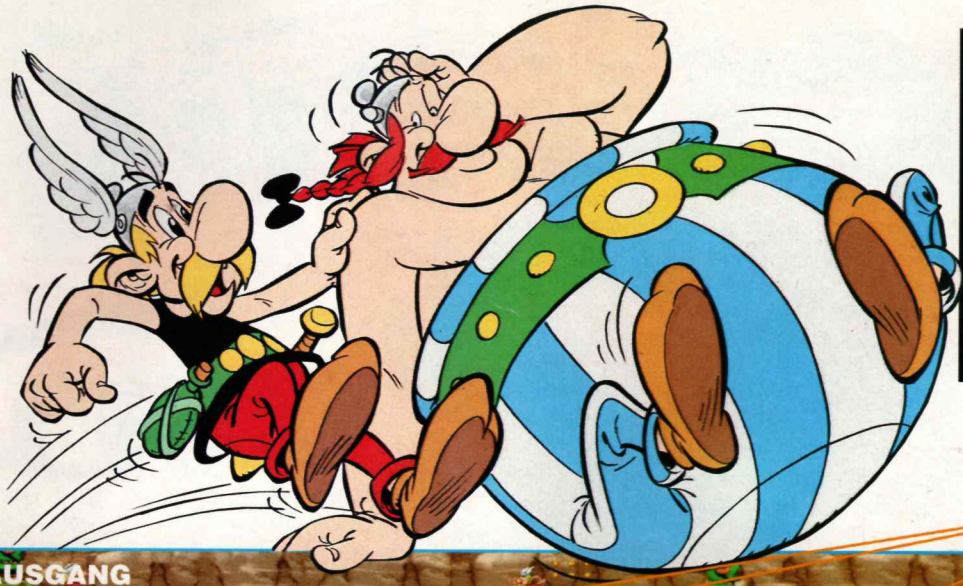
Auch das bei Infogrames immer vorhandene Augenzwinkern ist hier massenhaft vorhanden. Speziell haben wir über die römischen Soldaten gelacht. Wenn sie sich nicht als wandernde Rosenbüsche verkleiden, werden sie durch einen Schlag in den Orbit befördert. Du kannst sie sogar in der Ferne verschwinden sehen, während ihre Schuhe am Boden stehen bleiben!

Geographie

Das Römische Reich ist ein Spielfeld, in dem die zu sammelnden Gegenstände in Mengen herumliegen. Du kannst entweder Asterix oder Obelix



auswählen, um Dich den Römern zu stellen. Jeder Held muß Sterne und Goldmünzen einsammeln, die sich oft an gefährlichen Orten befinden. Diese Dinge verhelfen Dir zu einer höheren Punktezahl am Ende des Levels. Münzen werden direkt zu Punkten, während Sterne Dich am Ende des Levels in ein



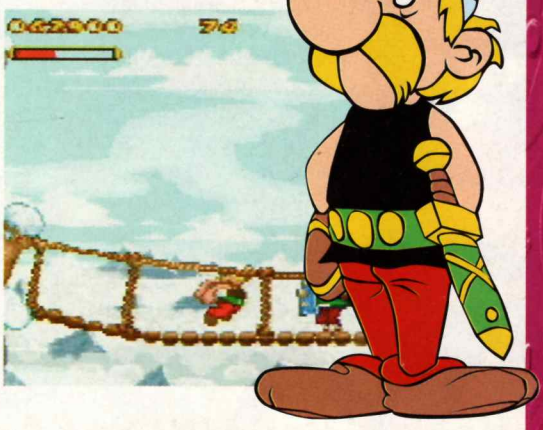
Springe auf diese Wippen, um höher zu kommen.

Bonusgebiet bringen. Wenn Du alle zehn Sterne schnappst, bevor die Zeit ausgeht, fliegst Du schon davon.

Die Hintergründe und die Umgebung spielen ebenfalls eine große Rolle. Sehr oft verbergen sie Dinge wir Extraleben oder energiebringende Imbisse. Man darf die Landschaft also nicht nur bewundern, man sollte sie auch untersuchen.

Asterix und Obelix ist kein Standard Plattform-Titel. Es gibt jede Menge Nebenspiele, Bonusbildschirme, kriegerische Feinde, frustrierende Rätsel und innovative Möglichkeiten, die Dich immer wieder begeistern werden. Sieh Dir zum Beispiel das Rugbyspiel an: es ist toll gezeichnet, vollkommen überzeugend und unglaublich schwierig - kann man mehr verlangen?

Das ist bei weitem das beste Asterix-Spiel, das es bis jetzt gegeben hat und es sollte ein echter Bestseller werden.



Obelix nimmt ein Schlückchen Zaubertrank. Vorsicht ihr Römer!

REVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Abenteuer
- **HERSTELLER:** Infogrames
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1 - 2
- **FEATURES:** Paßwörter
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

0 — 5 — 10

Diddy Kong´s Quest

Wenn Du nicht auf einer Solomission zum Jupiter unterwegs oder die letzten zwölf Monate kryogenisch eingefroren warst, kann es gar nicht sein, daß Du nicht mit der Spannung und dem Lob in Berührung gekommen bist, die Donkey Kong Country hervorgerufen hat. Auf der ganzen Welt wurden bisher mehr als 7,5 Millionen Stück dieses Titels verkauft und er hat sich damit als das schnellstverkaufte Videospiel aller Zeiten etabliert.

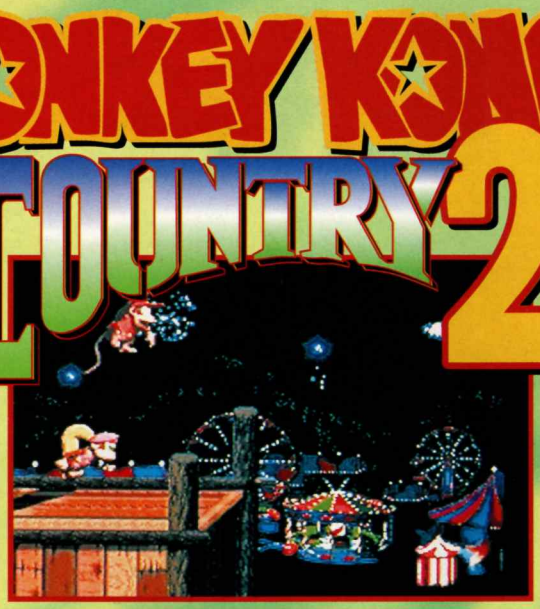
Wie es fast vorauszusehen war, haben sich Nintendo und Rare ein zweites Mal zusammengetan, um eine Fortsetzung dieses Hits zu produzieren: Donkey Kong Country 2: Diddy Kong´s Quest. Die Reise beginnt auf König K. Rool´s Laufplanken Galleone, wo Diddy und seine neue Freundin Dixie Kong sich auf die Insel der bösen Kremlings vorkämpfen müssen, um dort Donkey Kong zu finden, der dort irgendwo gefangen gehalten wird.

Mehr als 100 erstaunliche und visuell überzeugende Levels und Dutzende von versteckten Gebieten müssen erobert werden - darunter lavagefüllte Höhlen, ein schauerlicher Spukwald, gefahrvolle Sümpfe und ein witziger Bienenstock, in dem sogar der Honig tropft.

Durch die Verwendung der einzigartigen ACM Grafiken von Rare, sieht man in Diddy Kong´s Quest lebhafte, gut animierte Figuren und Bilder, die sich vor visuell perfekten Hintergründen bewegen.

Rare hat sich nicht auf den Lorbeeren für Teil eins von Donkey Kong Land ausgeruht und die Technologie irgendwie noch einmal verbessert, die diese erstaunlichen Grafiken erzeugt hat. Das heißt, die Grafiken sind noch besser geworden, es gibt absolut steile 3-D Effekte, noch mehr tolle Hintergründe und noch schnellere Action! Man ist sogar so weit gegangen, daß man Diddy Kong echt aussehendes Haar gegeben hat! Das ist wirklich Realismus!

vom Leben und stellt sich ohne Angst jedem Gegner in den Weg. Diddy kann sie in schwer zu erreichende Teile der Levels hinaufheben, oder sie können ähnlich wie bei Donkey Kong Country die Rollen tauschen, indem sie abklatschen. Sie hat auch ein besonderes Talent. Wenn sie einen Drehangriff startet, kann sie ihren Pferdeschwanz als peitschenähnliche Waffe einsetzen. Ihr Haar muß aber auch als wirbelnder Propeller herhalten. Damit wird der Fall aus großen Höhen gemildert und verhindert so eine schwere Verletzung. Aber das ist noch nicht alles! Dixie kann mit ihrer praktischen Frisur sogar Fässer und Kanonenkugeln schleudern. Was für eine Frau!



Nicht nur ein hübsches Gesicht

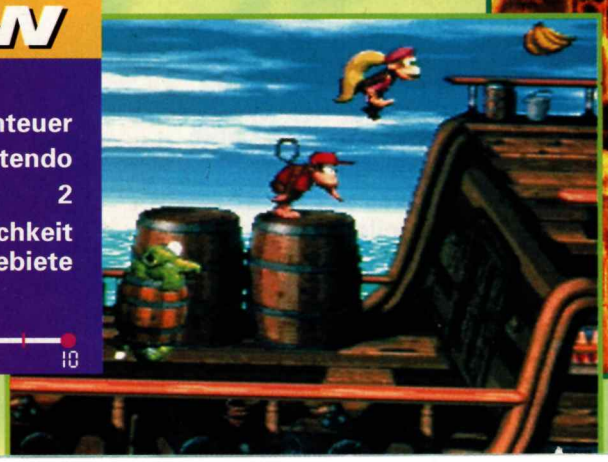
Neue Freunde und Feinde gibt es auch in Diddy Kong´s Quest: Spinnen mit Tennisschuhen, bizarre Schlangen und, natürlich, die unverkennbaren Kremlings. Die Kremlings sind mit neuen computergerenderten Charakterisika weiter verbessert worden und erscheinen in neuen Verkleidungen, wie z.B. als wilde Piraten. Aber das sind alles nur ein paar Extras, wenn man sie mit dem wirklichen Star der Show vergleicht - mit Dixie Kong. Diddy´s Freundin hat eine feste und furchtlose Auffassung

Das Unmögliche ist möglich geworden. Die Grafiken, wie man sie noch nie auf einem 16-Bit Gerät gesehen hat, sind nicht nur verbessert worden, sie können sogar einem direkten Vergleich mit den momentan erhältlichen 32-Bit Konsolen leicht standhalten. Rare und Nintendo beweisen wieder einmal ihr Können und ihren Einsatz bei einem 16-Bit Plattform-Abenteuer und zeigen damit, daß sie die besten Spieleproduzenten auf der Welt sind. Bereite Dich auf den zweiten Teil des SNES Legende vor!

PREVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Speichermöglichkeit, Versteckte Gebiete
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10



KILLER INSTINCT

Es ist wahnsinnig. Es ist atemberaubend. Es ist gefährlich. Und was noch schlimmer ist, es ist bald auf 16-Bit erhältlich!

Nein, Du kannst uns ruhig glauben, der größte Spielhallen-Hit aller Zeiten explodiert geradezu auf Deinem Super NES und bringt 32 Megs voller Speed, Power und Spannung, die das Spielvergnügen auf 16-Bit vollkommen revolutionieren.

Killer Instinct besteht aus einer Reihe von spannenden Zweikämpfen, die an originellen, schön gerenderten Plätzen und vor tollen Hintergründen stattfinden. Die kreativen Wunderkinder von Rare (die bereits für den weltweiten Hit Donkey Kong Country verantwortlich gezeichnet haben) haben absolut erstaunliche computergerenderte Grafiken geschaffen, die die Action in Spielhallenqualität zu Dir nach Hause bringen. Die Super NES Version des Spiels ist zu 100 % vom Spielhallen-Automaten übernommen worden - komplett mit ACM Grafiken und zahlreichen Schlagbewegungskombinationen.

Da man die Controller-Einstellungen verändern kann, sollte man als Spieler experimentieren, bis man die optimale Konfiguration gefunden hat. Dadurch kann die gewählte Spielfigur den Gegner mit weichen, unablässigen Schlägen angreifen - die Zahl der verschiedenen Schläge reicht von drei bis zu erstaunlichen 46 Möglichkeiten!

Die Figuren der Spielhallenversion wurden auch genau übernommen: B. Orchid, Sabrewulf, Fulgore, Riptor, Chief Thunder und der zweiköpfige Endboß Eyedol. Auch bei den Spezialbewegungen der einzelnen Figuren glaubt man, sich in der Spielhalle zu befinden: die Feuerkatze von B. Orchid, der Drachenhauch von Riptor, der Augenlaser von Fulgore, die brennende Fledermaus von Sabrewulf, der Knochenshaker von Spinal und der umgekehrte Triplex von Chief Thunder

sind nur einige der speziellen Bewegungen, die Dir zur Verfügung stehen, dazu kommen noch Luftangriffe, Schleuderbewegungen, Schattenspiele und die unglaublichen Danger-Moves.

Was fehlt noch?

Es ist schwer zu glauben, aber wegen der hochentwickelten Kompressionstechnik von Killer Instinct, gibt es auf dem Super NES sogar noch mehr Details, als in der Spielhalle! Die Hintergründe verschwinden in der Spielhallenversion im Nichts, während sie im 16-Bit Spiel nur so strahlen. Zusätzlich wurden noch detaillierte Vordergründe eingebaut, die für die Spielhalle ausgelassen wurden.

Der Standard des Parallax- (mehrere Levels) und Linien-Scrollings gibt der Präsentation des Spiels echte Kinoqualität. Aber auch der Sound dieses Titels kann sich hören lassen. Nintendo setzt so viel Vertrauen in diesen Sound, daß sogar eine Audio-CD mit 15 Musikstücken aus dem Killer Instinct Soundtrack bei den ersten zwei Millionen verkauften Stück des Titels dabeisein wird.

Wie zuvor bei Donkey Kong Country, setzt man mit Killer Instinct einen neuen Standard für die Zukunft der Prügelspiele. Unglaubliche Grafiken, innovatives Spielerlebnis, ein Sound, der Dich aus den Socken haut und eine Spannung, die Dich nicht mehr losläßt, machen diesen Titel zu einem echten Hit, nicht nur auf dem Super NES! Wie Nintendo das wieder geschafft hat, können wir uns nicht vorstellen, aber Killer Instinct ist ein Spiel, das alle anderen Prügelspiele wie aus der Steinzeit aussehen läßt! Wenn Du dieses Spiel nicht hast, solltest Du lieber Dein Super NES wegwerfen!

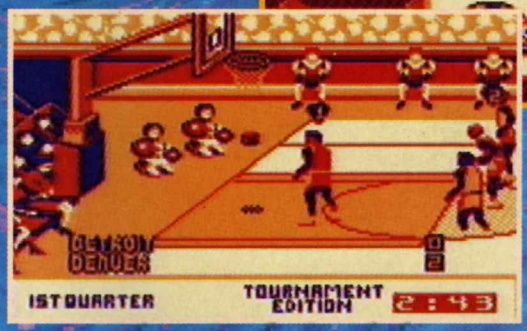
PREVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Action
- **HERSTELLER:** Nintendo
- **ANZAHL DER SPIELER:** 2
- **FEATURES:** Unglaubliche Grafiken, Kombinations- & Spezialbewegungen
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

0 — 5 — 10

NBA Jam ist wieder da! Eines der besten Sportspiele des vergangenen Jahres ist wieder da und es ist besser, als je zuvor! Alle 27 NBA Mannschaften sind vorhanden, inklusive der Star-Spieler und alles sieht so originalgetreu aus, daß man glaubt wirklich auf dem Platz zu stehen. Die Bewegungen der Spieler sind schneller und weicher, die Grafiken wurden komplett überholt und es gibt noch mehr Dunks, mehr geheime Kraftverstärker und sogar noch mehr Spezialbewegungen!

T.E.



TEAMS ZUSAMMENSTELLEN

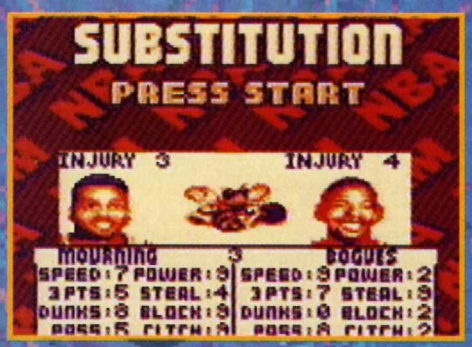
Jede Mannschaft besteht aus zwei Spielern, die man aus einer Reihe von drei oder mehr NBA Mannschaftsmitgliedern auswählen kann. Jeder Spieler ist mit einer ganzen Reihe von Basketballkünsten ausgerüstet. Sie können werfen, blocken, passen und den Ball stehlen und in Kombination mit dem unglaublichen Turbo kann man das alles in unglaublicher Geschwindigkeit machen!

Du kannst als einer der vier Spieler auf dem Bildschirm antreten und solltest Du einen taktischen Fehler begehen, oder sollte sich einer der Spieler während des Spiels verletzen, kannst Du nach dem ersten, zweiten oder dritten Viertel einen Ersatzmann aufstellen.

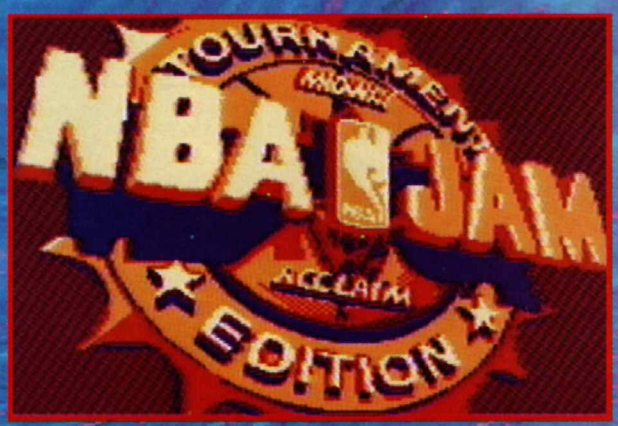
Die Kontrolle über die Spieler ist sehr genau, es ist aber ein bißchen schwierig sich an die Steuerung zu gewöhnen. Mit viel Übung steht aber einem echten Jam mit den besten Basketballspielern der Welt nichts mehr im Wege.

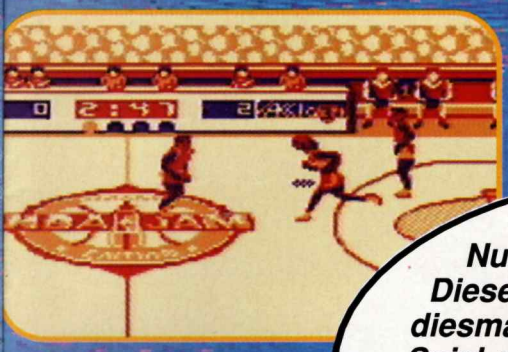
Neben den Mannschaftsmöglichkeiten hat NBA Jam Tournament Edition noch eine Reihe anderer Optionen für Dich bereit. Im Turniermodus kannst Du Dinge einstellen, wie die Dauer der Überspielzeit, die Geschwindigkeit der Spieler erhöhen, einem Spieler unbegrenzte Turbo-Power verleihen und noch vieles mehr. Besonders unterhaltsam sind die Möglichkeit der Hot Spots und die Kraftverstärker. Hot Spots erscheinen von Zeit zu Zeit und man bekommt einen speziellen Punktebonus, wenn man in ihrer Nähe einen Wurf oder Jam durchführt. Kraftverstärker können Dir verschiedene Vorteile verschaffen, wie z.B. eine kurzfristige Verbesserung der Dunks eines Spielers, bessere Fähigkeit zum Abfangen eines Passes, oder noch besser, man kann einen Spieler "in Brand setzen". Das passiert, wenn ein Spieler dreimal hintereinander in den Korb trifft. Während diese Zeit hat er unbegrenzten Turbo und eine viel bessere Chance, von überall auf dem Spielfeld aus, einen Korb zu erzielen!

Der "Juice Modus" ist die letzte Auswahlmöglichkeit. Von hier aus, kannst Du die Geschwindigkeit aller Spieler bis zum phänomenalen High-Speed Jamming erhöhen!

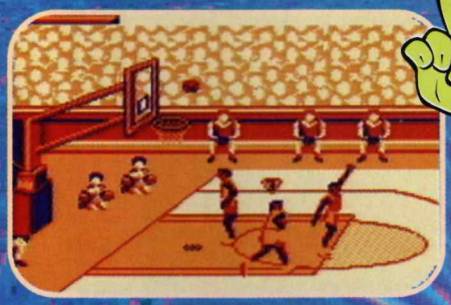


Jeder Spieler hat eine Statistik, die in wichtigen Kategorien zwischen 0 und 9 bewertet wird. Wenn Du diese unglaublichen und spektakulären Dunks sehen willst, mußt Du Dich für einen Spieler mit einer hohen Dunk-Bewertung entscheiden.





Nur kein Neid, Michael Jordan! Diese Burschen von Acclaim haben diesmal ein wirklich herausforderndes Spiel entwickelt. Aber, nachdem ich so ein unverschämter Betrüger bin, habe ich mich entschlossen, die folgenden Codes mit Dir zu teilen! Behalte sie aber für Dich, OK?!



TEAMARBEIT

Wie bereits oben erwähnt, kann die Kontrolle am Anfang ein bißchen schwierig sein, aber diese Probleme kann man auf zwei Arten lösen. Der Übungsmodus ermöglicht Dir, alle Slams und turboschnellen Jams zu trainieren. Du könntest aber auch die nützliche CPU-Assistance Möglichkeit in Anspruch nehmen. Hier kannst Du entscheiden, ob Du beide Spieler steuern willst, oder ob der Computer Deinen Mannschaftskameraden übernehmen soll. Diese Option ist sehr praktisch, wenn Du erst lernst zu spielen. Der Computer wirft und blockt, immer wenn er kann und läßt Dich Dein Spiel trainieren. Der "Tag Modus" läßt Dich zwischen den Spielern hin- und herwechseln, wenn der Ball von einem Spieler zum anderen geht. Wenn Du immer noch Probleme hast, kannst Du einfach den Geschicklichkeitslevel Deines Gegners verändern und ihn dadurch leichter oder schwerer zu schlagen machen.

COACHING TIPS

PLAYER ATTRIBUTES:

For maximum success pay attention to your player's strengths and weaknesses. Play big guys near the hoop, and small guys outside. Big guys are poor 3 point shooters!

Ignoriere diese Trainingstips nur auf eigene Gefahr!

GEHEIMCODES

Nachdem Du Dein Lieblingsteam ausgewählt und Dein Paßwort eingegeben hast, warte bis "Tonight´s Match-Up" auf dem Bildschirm erscheint und mache dann folgendes:

Anzeige der Trefferprozentzahl

Drücke einen beliebigen Knopf drei Mal, dann halte B und das Steuerkreuz nach oben gedrückt, bis das Spiel beginnt.

Verstärkte Ballabnahme

Drücke einen beliebigen Knopf fünfzehn Mal, während Du nach rechts auf dem Steuerkreuz drückst.

Verstärkte Verteidigung

Drücke einen beliebigen Knopf fünf Mal, während Du das Steuerkreuz nach oben drückst.

REVIEW

- *GAMEBOY*
- *SPIELTYP:* Sport
- *HERSTELLER:* Acclaim
- *ANZAHL DER SPIELER:* 1
- *FEATURES:* Paßwörter, Speicheroption
- *SCHWIERIGKEITSGRAD:*

0 — 5 — 10

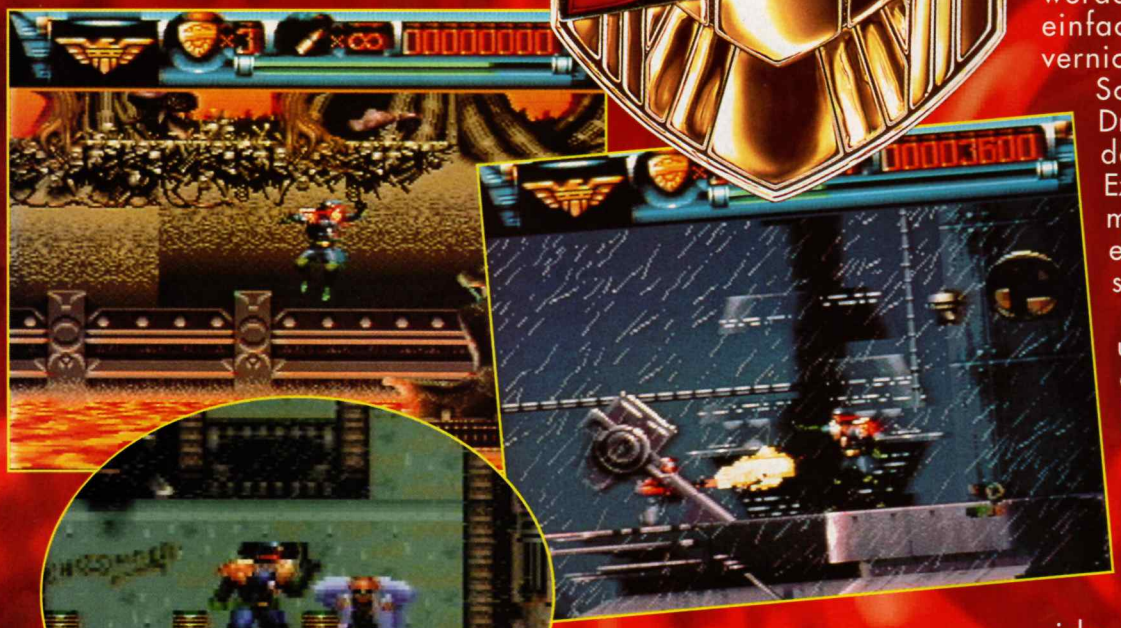
Richter und Geschworene

Judge Dredd ist eine weitere Film-Adaption von Acclaim (im Film gibt es Sylvester Stallone zu sehen) und besteht aus 12 Levels voller Plattform-Action. Dredd verhilft dem Recht auf seine eigene Art zum Durchbruch. Er ist über Video-Kommunikation mit dem Rechtszentrum verbunden und wird auf diese Weise über in seiner Nähe begangene Verbrechen informiert. Seine Pflicht ist es, auf diese Untaten schnell und effektiv zu reagieren.

Im zweiundzwanzigsten Jahrhundert haben sich die Welt und die Menschen, die dort leben, verändert. Gewalt und Chaos regierten und die Zivilisation drohte zusammenzubrechen.

In der Asche der Katastrophe fand sich eine Antwort.

Das veraltete Rechtssystem und die überlastete Polizei wurden vereinigt und manifestierten sich in Form einer allmächtigen, mit allen Vorrechten ausgestatteten Organisation...



Die Richter.

Judge Dredd - der beste und gefürchtetste von allen - wird zu Hilfe gerufen, um alle möglichen Arten von Verbrechern zu bekämpfen und die Metropole Mega City One verbrechensfrei zu halten!

Das Spiel beginnt mit Dredds Erscheinen bei einem Block Krieg. Hier haben zwei verschiedene Blocks in der Stadt die Nase von ihrem schlechten Leben voll und beschließen, ihre Nachbarn zu atomisieren, einfach nur so! Dredd mit dem eisernen Willen und dem eisernen Kinn muß alle Munitionsvorräte aufspüren, sowie alle Kampfteilnehmer verhaften oder unschädlich machen. Erst, wenn er diese beiden Zielsetzungen erfüllt hat, kann er seinen nächsten Auftrag übernehmen.

Die Richter versuchen den Frieden nicht durch lange Verhandlungen zu erhalten, sondern halten mehr von legaler Einschüchterung. Das Recht wird auf zwei Arten vollstreckt: Arrest oder Verurteilung (auch als einfach auf der Flucht erschießen bekannt).

Die meisten Verbrecher sind ohnehin elende Feiglinge, die schnell aufgeben, wenn sie von Judge Dredd und seinen Kollegen bedroht werden. Diejenigen, die dazu einfach zu dumm sind, werden vernichtet, bevor sie noch mehr Schaden anrichten können. Dredd kümmert sich mehr um den Frieden, als um Exekutionen, denn er bekommt mehr Punkte für die Verhaftung eines Gesetzesbrechers, als für seine Vernichtung.

Verschiedene Kraftverstärker und Bonusgegenstände sind auf dem Weg verstreut und Dredd kann damit seine Waffe und seine Energie aufrüsten. Hitzesucher, hochexplosive Geschosse und Raketen, die Stahl durchschlagen, Brandbomben und noch vieles mehr kann man einsammeln. Natürlich gibt es auch die üblichen Extraleben und Energiezeichen.

Urteile selbst

Grafisch ist Judge Dredd ausgezeichnet gelungen. Es sieht aus wie eine Mischung aus Alien 3 und Flashback und man kann einige der besten Hintergründe und Szenen bewundern, die man je auf dem Super NES gesehen hat. Jeder der zwölf Levels hat seine Eigenarten und man sieht,

daß die Künstler bei Acclaim sich sehr viel Mühe gegeben haben. Dredds Figur paßt genau in die Umgebung. Er marschiert vorsichtig und ein bißchen arrogant durch die Gegend, rennt, springt, duckt sich, kriecht (wie unwürdig!), klettert, fliegt und kämpft sich durch die Stadt. Alle Bewegungen sind weich und man kann sie in kürzester Zeit perfekt beherrschen.

Sich durch die Levels zu schlagen ist alles andere, als ein Spaziergang im Park. Man muß geheime Durchgänge entdecken, indem man bestimmte

Gegenstände entfernt oder zerstört. Einige Gebiete kann man erst betreten, wenn man bestimmte Computerterminals aktiviert hat. Diese Terminals dienen Dredd auch als Informationsquelle über seine Mission, seinen Gesundheitszustand und seinen Munitionsvorrat.

Missions-Überblick

Dredd muß zwölf Missionen erfüllen, in jeder gibt es ein Hauptziel und ein zweites Ziel. Er muß pflichtbewußt Recht und Gesetz in Mega City One aufrechterhalten. Am Beginn steht ein relativ harmloser Block Krieg, doch bald kommt eine ganze Lawine von Anarchie, Verbrechen und politischer Korruption auf unseren Helden zu.

Die Action findet an Orten wie dem städtischen Abwasserkanalsystem, dem Kohlewerk, einem Genlabor und dem Richterzimmer statt. Am Ende geht es auf die Reise in das interdimensionale Reich der Toten Welt, wo er den schrecklichen Dunklen Richtern begegnet und den bösen Judge Death bekämpfen muß! Diese Bösewichte auf ihrem eigenen Gebiet zu schlagen, könnte sich als schwierig herausstellen!

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Paßwörter
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

MEGA MAN 5

Wir schreiben das Jahr 2020. Unter der Führung des bösartigen Protoman, hat eine ganze Armee von Robotern die Absicht, die Erde zu zerstören. Die Welt befindet sich in einer Krise. Die Menschen sind verzweifelt. Wer kann den Planeten vor dem sicheren Untergang retten? Wann wird uns endlich eine originellere Frage dazu einfallen?

Mega Man 5 ist, wie Du richtig erraten hast, das fünfte und bisher gefährlichste Abenteuer von Mega Man. Es mag zwar richtig sein, daß die Geschichte ein bißchen dünn und wieder aufgewärmt ist, aber ein Spiel, das so gut ist, braucht nicht wirklich eine tolle Hintergrundstory, um spannend zu sein.

Mega Man, der in eine Rüstung aus futuristischem Titan gekleidet ist, marschiert durch die Spielwelt und nimmt sich in der Rolle des planetarischen Wächters aller Feinde an, die ihm in den Weg kommen. Seine Rüstung bietet ihm erhöhten Schutz, während er auf der Angriffsseite mit einem Energielaser aufwarten kann, der Mega Blaster genannt wird. Nun, eine Waffe kriegt diesen Namen nicht einfach nur so! Unser metallischer Held kann entweder einen Standardschub aus seiner Energiewaffe abgeben, wie man das erwarten kann, oder die Waffe für einen noch effektiveren Schuß aufpowern. Das dauert ein paar Sekunden, aber der Effekt ist unglaublich. Ein Feind, der normale Angriffe normalerweise von jetzt bis nächste Woche aushalten könnte, wird mit ein paar Treffern atomisiert. Das hat er wohl nicht erwartet!

Die bösen Maschinen

Protoman hat eine Reihe von Leutnants angeworben, die seinen teuflischen Plan für ihn ausführen sollen. Es gibt acht solche Untergebene und jeder befindet sich in einer Umgebung, die dem jeweiligen Geschmack genau entspricht. Wave Man zum Beispiel, bewohnt eine große Unterwasserhöhle, während Stone Man in einem unterirdischen Verlies haust. Es ist nicht nur die Tapete, die einzigartig ist, sondern auch die Vielzahl von unterschiedlichen, wilden Gegnern, die nur darauf warten, sich auf den einzigen Erdling zu stürzen, der mutig genug ist, sich ihnen zu

Aha! Dieser geheime Durchgang führt zu einem wertvollen Energievorrat!

Doch Mega Man und alle, die sich auf ihn verlassen, haben Glück, denn es gibt einige Dinge, die man sich schnappen kann, um diese Mission ein bißchen einfacher zu machen. Gesundheitspillen tauchen immer wieder auf und verhelfen Mega Man, seine Lebensenergie wieder aufzufrischen. Energiepillen verbessern seine Waffenkraft. Eine seltenere Form dieser Gegenstände begegnet uns als Energiekapseln. Mit diesen kann Mega Man seine Energie zu jeder gewünschten Zeit auffüllen, was besonders günstig ist, bevor er einen von Protomans Leutnants angreift.

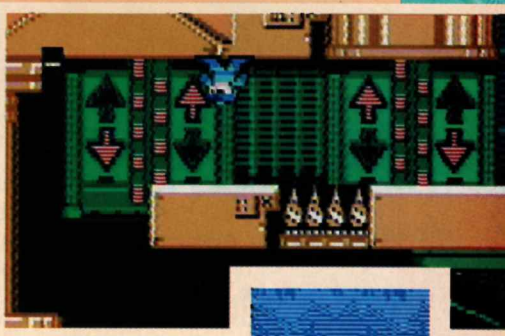
Der beste Level, um sich die Vorlieben eines der Leutnants zunutze zu machen, ist der von Gravity Man. Capcom hat diesen Level toll gestaltet, denn Mega Man wird an die Decke geschleudert und fällt wieder herunter, je nachdem, wie die Schwerkraft ausstrahlt. Man muß sich geistig ein bißchen umstellen, um Mega Man auch an der Decke gut bewegen zu können, aber mit etwas Übung sollte man da ebenfalls keine allzugroßen Probleme haben.

stellen. Androiden-Tiger, sturzfliegende Mutanten, Kanonenwerfer, Nuklearraketen, stachelige Quetscher und viele, viele mehr, stellen die kriminellen Elemente im Spiel dar. Nicht zu vergessen die verschiedensten Fallen und Gefahren, die Mega Man zu überstehen hat. Diese sind genauso gefährlich, wie die Bewohner des Spiels - es gibt da einstürzende Plattformen, Stachelgruben, wandernde Stege und noch viele andere Dinge, die sich ein intergalaktischer Held kaum vorstellen kann.

Die großen Bosse

Sollte Mega Man es bis zum Ende eines Levels schaffen, steht er vor der undankbaren Aufgabe, einen der Leutnants persönlich in Augenschein nehmen zu müssen. Jeder von ihnen hat seinen eigenen Kampfstil und spezielle Waffen - es liegt nun an Mega Man, eine siegreiche Strategie zu erfinden, die ihm hilft, seine Gegner in Altmetall zu verwandeln.

Ein weiteres Plus, neben dem Triumpfgefühl einen Feind besiegt zu haben, ist, daß sobald der Leutnant besiegt wurde, Mega Man mit einer speziellen Kraft belohnt wird. Das könnte Wave Mans Wasserwelle sein, oder Star Mans Sternencrash. Jede dieser Kräfte kann man blitzschnell anwenden.



Wenn Mega Man schließlich dem schrecklichen Protoman gegenüberstehen will, muß er alle acht Leutnants besiegen und alle speziellen Gegenstände finden.

Wie Du sehen kannst, ist Mega Man 5 allen bisherigen Mega Man Titeln bei weitem überlegen. Die Farbe ist perfekt eingesetzt, ohne zu grell zu wirken und die Feinde, Hintergründe und Gefahren werden so gut präsentiert, daß man nicht umhin kann, die Grafiken zu bewundern, anstatt sich sofort ins Gewühl zu stürzen und die Aliens zu bekämpfen! Der Spielspaß kommt ebenfalls nicht zu kurz. Der Schwierigkeitsgrad ist so gesetzt, daß auch erfahrene Spieler eine schwierige Aufgabe zu erfüllen haben. Mega Man 5 ist bisher der beste NES Mega Man Titel und zeigt, daß Capcom sich wirklich bemüht ein tolles Spiel für den beliebten Helden zu programmieren. Ein gutes Stück Software, das viel Freude bringt.

REVIEW

NES	
SPIELTYP:	Action
HERSTELLER:	Nintendo
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	Paßwörter

SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

STARGATE

MISSION ZWEI

Die antike Stadt Nagada liegt zwischen Dir und Deinen vermißten Männern, aber die Tür, die zu ihrem Aufenthaltsort führt, ist versperrt. Um sie zu befreien, mußt Du nach den vier Ältesten der Stadt suchen. Von denen weiß aber nur einer, wie man die Türe öffnen kann, aber Du mußt sie alle vier finden, bevor sich das Tor aufsperren läßt. Diese Türe befindet sich auf dem unteren Level an der Ostseite der Stadt.

Anubis ist ein schrecklicher, unbarmherziger Krieger, der von allen seinen Untergebenen den absoluten Gehorsam fordert. Wie die Wächter des Horus kann er sich jederzeit an einen anderen Ort teleportieren; das macht ihn zu einem schwierigen Gegner. Wenn Du ihm das erste Mal begegnest, bleibe in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. So hast Du den besten Schutz, denn wenn er sich auf den Vorsprüngen über Dir materialisiert, kann er Dich nicht sehen. Sollte er andererseits unter Dir auf dem Boden auftauchen, kannst Du schnell eine Bombe auf ihn werfen, am besten in dem Moment, in der er sich in seine materielle Form bringt. Da er ein echte Feigling ist, beamt er sich sofort wieder weg, ohne Dir auch den geringsten Schaden zuzufügen. Wähle dieselbe Taktik, wenn er zum zweiten Mal erscheint, aber achte diesmal darauf, daß O´Neil auf dem obersten linken Vorsprung steht. Anubis wird sich einige Male unter ihm materialisieren und kann ihm keine Verletzung beibringen. Wenn er auf einer Plattform weiter oben auftaucht, wirf einfach eine Bombe nach oben, bevor er in Angriffsnähe kommt.

Sowohl Deine Waffe, als auch die Bomben sind sehr effektiv, wenn es darum geht, Türen wegzuräumen. Man braucht nur eine Bombe pro Tür, aber mehrere Schüsse aus der Waffe. Speziell, wenn Du es eilig hast, solltest Du also eine Bombe benutzen, wenn es aber anders geht, verschwende Deine Bomben nicht.

Es gibt im Spiel sehr viele alte und weise Männer, die Dir Ratschläge erteilen und Informationen über die vor Dir liegenden Missionen geben. Sobald Du das Ziel einer Mission erfahren hast, kannst Du den Select Knopf drücken, um den Missions-Status abzurufen.

Sobald Du in Mission 4 gelangst, findest Du eine Reihe von neuen Dingen, auf die Du achten solltest. Schaue Dir zuerst einmal die Umgebung gut an. Manchmal findet man eine Reihe von Goldringen an den Steinwänden. Mit ein bißchen Übung kannst Du diese Ringe dazu verwenden, weit entferne Plattformen zu erreichen. Achte aber auf baufällig Vorsprünge, die Dir möglicherweise unerwartet unter den Füßen wegbrechen können. Neben den Ringen gibt es noch eine zweite, leichtere Art, wie man die Wände erklettern kann. Ranken, wie man sie hier sieht, führen Dich an interessante Plätze, also, ignoriere sie nicht.

Die Horus Wächter von Ra können einem wirklich auf die Nerven gehen. Sie verschwinden nach Lust und Laune und beamen sich in einem Augenblick wieder zurück. Daher sollte man sich ihrer sehr vorsichtig annehmen. Halte Abstand und versuche sie von Weitem anzugreifen, oder lasse O´Neil von einer Plattform hängen und wirf dabei einige Bomben auf die Standorte der Wächter. Damit ist O´Neil relativ sicher, vor den Attacken der Bösewichte. Warte bis der Wächter vollständig erschienen ist, bevor Du eine weitere Bombe auf ihn wirfst.

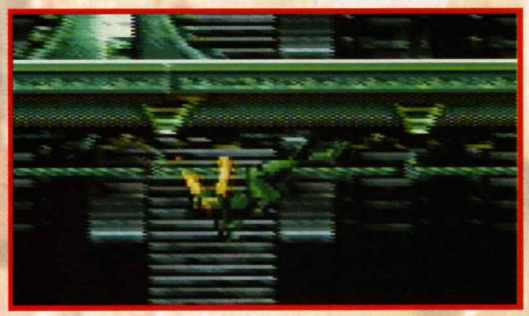
Einige Türen in den alten Ruinen sind von Ras diensteifrigen Anhängern versiegelt worden. Achte wieder auf den Hintergrund, auf dem Du manchmal versteckte Schalter finden kannst. Die erste versiegelte Tür (die man hier sieht) hat einen Schalter, der weit oben an der Wand versteckt ist. Schieße einmal darauf, um den Schalter zu aktivieren und die Türe öffnen zu können. Andere Portalschalter befinden sich viel weiter von der dazugehörigen Türe weg, also, bereite Dich auf eine kleine Wanderung vor.

MISSION DREI

Den verletzten Kowalski kann man in der zweiten Höhle finden. Die erste Höhle kannst Du ignorieren, wenn Du keine Extras brauchst, aber in Höhle drei sitzen mehrere Deiner Männer fest. Du mußt mindestens drei Leute retten, um wieder aus dieser Höhle zu gelangen. Gehe vorsichtig nach rechts weiter und an der Stelle, wo Du vorher aus der Höhle gehen mußtest, um weiterzuspielen, führt Dich der Weg direkt zu den Ruinen, wenn Du den versteckten Eingang unten rechts benutzt. Gehe einfach durch die Ruinenwand, aber achte darauf, daß Du bereits mindestens drei Deiner Männer befreit hast.

An diesen Energiewänden vorbeizukommen, kann eine sehr frustrierende Erfahrung sein. Leider können weder Bomben noch Kugeln etwas gegen ihre Kraft ausrichten, Du mußt also an jeder Wand einen bestimmten Schalter finden, um sie auszuschalten.

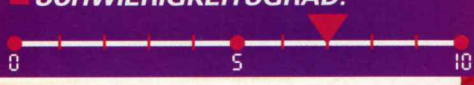
Durchsuche das gesamte Gebiet, bis Du einen solchen Schalter entdeckst, dann schieße mit Deiner Waffe darauf. Dann hast Du die schwierige Aufgabe, die zum Schalter passende Wand zu finden.



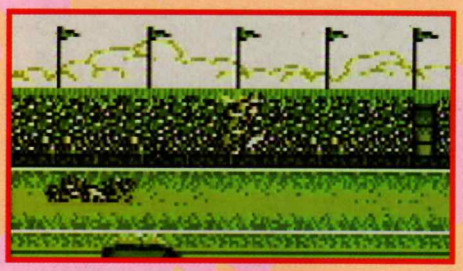
Vergiß die Kabel über Deinem Kopf nicht. Sie könnten sich als unbezahlbar herausstellen.

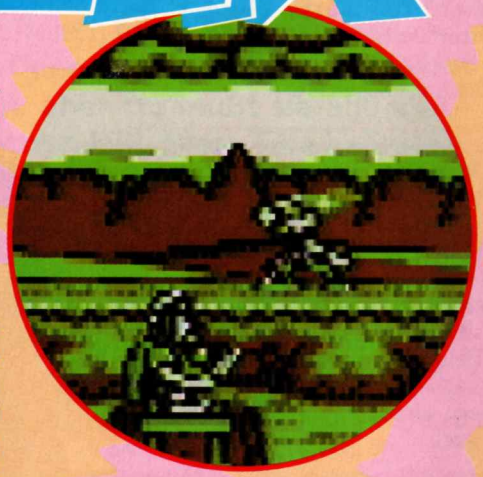
TIPS

- SNES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Paßwörter
- SCHWIERIGKEITSGRAD:



Asterix & OBELIX





Die unerschrockenen Gallier sind dem mächtigen Cäsar schon viel zu lange ein Dorn im Auge. Er will keine weiteren sinnlosen und blutigen Kämpfe gegen sie riskieren, deshalb beschließt Cäsar, einen hölzernen Zaun rund um das gesamte Dorf bauen zu lassen. Cäsars Hoffnung dabei ist, daß er die gallische Gefahr für immer bannen kann und durch die Verwandlung des Dorfes in ein Gefängnis, sollte ihm das perfekt gelingen!

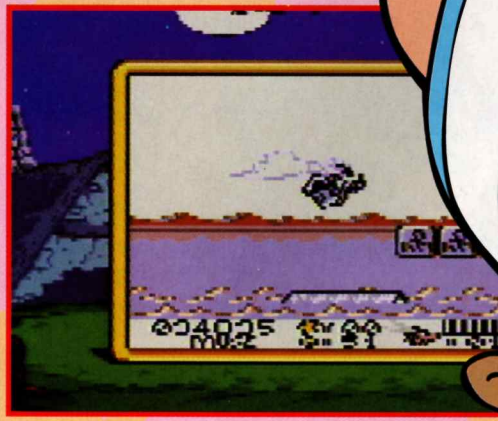
Mit der typisch römischen Dummheit hat Cäsar aber eine wichtige Kleinigkeit und eine etwas größere Kleinigkeit übersehen - Asterix und Obelix. Wie konnte das nach all dem Ärger, den er schon mit den beiden hatte, nur passieren?

Als die besten Krieger ihres Dorfes hat man Asterix und Obelix wieder einmal auserwählt, dem unmenschlichen Plan von Cäsar ein Ende zu bereiten. Sie müssen durch das ganze Römische Reich reisen - nach Britannien, Griechenland, in die Schweiz und nach Spanien - um alle Römer und speziell natürlich Cäsar zu besiegen!

DAS SPIEL

Obelix ist ein Plattform-Actionspiel, in dem man sowohl Obelix, als auch Asterix (jeder der beiden hat seine speziellen Eigenschaften) an verschiedenen Orten herumwandern sieht, wie sie römische Soldaten verprügeln und auf dem Weg wichtige Gegenstände aufsammeln. Diese Dinge findet man in bestimmten Blöcken versteckt.

Sowohl Asterix, als auch Obelix können laufen und springen, was man bei der Leibesfülle des einen kaum glauben kann. Dadurch können sie Gefahren, wie z.B. Fallgruben und Speeren ausweichen, sowie die Spezialblöcke aufboxen, die man gar nicht übersehen kann. In diesen Blöcken befinden sich zahlreiche Schätze, wie z.B. Goldmünzen, die Dir Punkte verschaffen, und Sterne, mit denen sich die Chance erhöht, daß Asterix und Obelix in einen Bonuslevel gelangen.



Man muß zweiundzwanzig Levels bewältigen, die sich in vier verschiedenen Ländern befinden, wobei man in jedem Land seine speziellen Souvenirs mitnehmen kann. Nur wenn man die Spezialsequenz eines jeden Landes geschafft hat, wie das Rugbyspiel, den Stierkampf oder die Olympischen Spiele, können die beiden Helden Cäsar ein Mitbringsel übergeben, um zu beweisen, daß sie dort gewesen sind.

DAS URTEIL

Ihrem Ruf entsprechend, haben die Programmierer von Infogrames

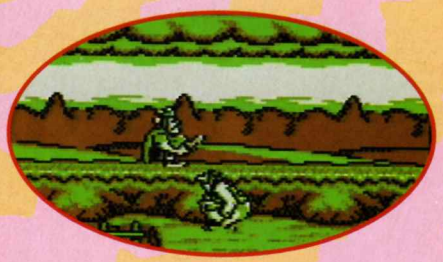
wieder ein kleines grafisches Wunder für den Game Boy entwickelt. Die Hintergründe sind ausgezeichnet illustriert und auf dem Super Game Boy kann man eine wahre Farbenpracht bewundern. Die Spezialsequenzen schmeicheln dem Auge besonders und bieten einige innovative Spielzüge: das Rugbyspiel hat uns besonders gefallen und es ist außerdem erstaunlich schwierig.

Deshalb hier auch eine kleine Warnung: Obelix ist eine harte Nuß! Sogar der leichteste der drei Schwierigkeitsgrade kann einen Heiligen zum Fluchen bringen! Glücklicherweise hat man diesmal auch wieder ein Paßwortsystem nicht vergessen.

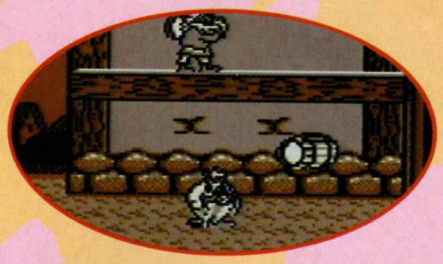
Obelix ist perfekt für alle Zeichentrickfans und Du wirst längere Zeit Deinen Spaß an diesem Game Boy Titel haben.

GENERELLE TIPS

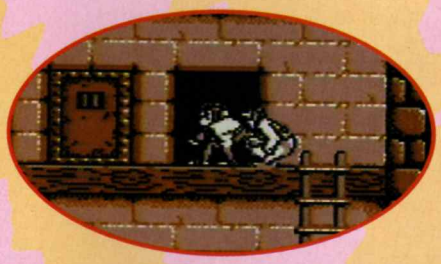
Lasse den unteren Block stehen. Verwende ihn als Plattform, um den höheren Block zu erreichen und diesen zerschlagen zu können.



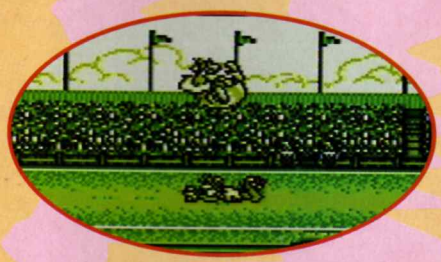
Diese hinterhältig versteckte Leiter führt in einen sehr ertragreichen Unterlevel. Es gibt allerdings zwei solche Leitern, die aber erstaunlicherweise beide zum selben Startpunkt führen.



Warte unter dem fässerwerfenden Bösewicht, bis er seine Last losgeworden ist.

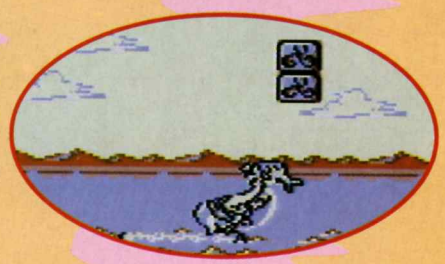


Sobald Du einen vermissten Gefangenen gefunden hast, solltest Du schleunigst verschwinden! Es hat keinen Sinn, die restlichen Türen auf diesem Level zu öffnen - dahinter befinden sich ja doch nur ärgerliche Gefängniswärter. Insgesamt muß man fünf Gefangene (jeweils einen pro Level) befreien.



Ähnlich wie im Felsenlevel in Britannien Akt 2, ist hier die beste Methode, sich vorsichtig zu bewegen. Warte ab, um zu sehen, was die anderen Rugbyspieler machen; im Moment, wenn sie auf dem Bildschirm erscheinen, bewege Dich nach vorne, bis Du dem nächsten begegnest.

Lasse den Knopf los, bevor er das Maximum erreicht (wie hier gezeigt). Wenn Du versucht, die höchste Stufe zu erreichen, versagst Du meistens. Wenn der Balken wie auf dem Bild ist, kann der Ball immer noch über den Balken fliegen.



Der beste Platz für eine solide Abwehr und einen guten Angriff ist am vorderen Ende des Stammes. Dort kannst Du die herannahenden Fische wegboxen und hast auch genug Zeit, um auf Angriffe von hinten zu reagieren.

REVIEW

GAMEBOY

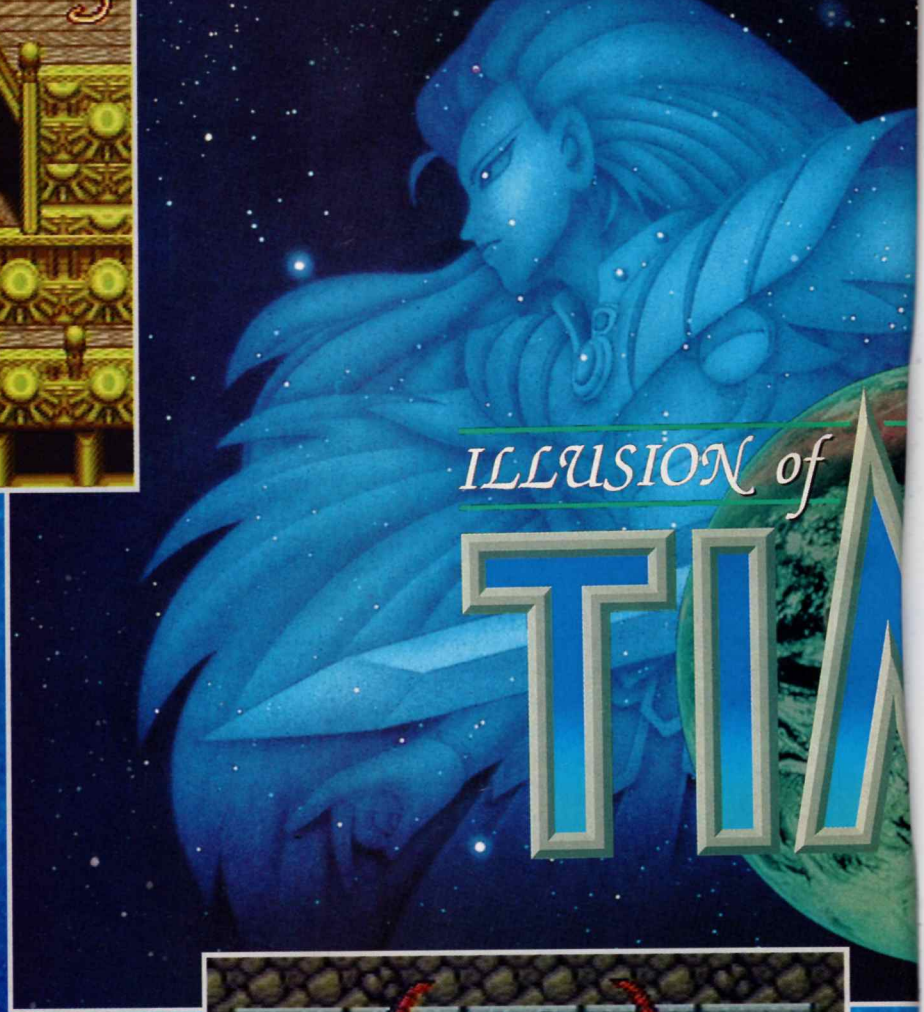
SPIELTYP: Abenteuer

HERSTELLER: Infogrames

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Bonuslevels, Paßwörter

SCHWIERIGKEITSGRAD:



Willkommen in der Club Nintendo Hinweis-Ecke. Diesmal wollen wir Euch die besten Strategien für Nintendos spannendes Rollenspiel-Abenteuer Illusion of Time präsentieren. Wenn Du an einem bestimmten Punkt festsitzt und schon ganz verzweifelt bist, einen Zornanfall nach dem anderen bekommst und schrecklich fluchst, dann gibt es hier Hilfe für Dich. Sogar Helden brauchen manchmal eine kleine Hilfe.

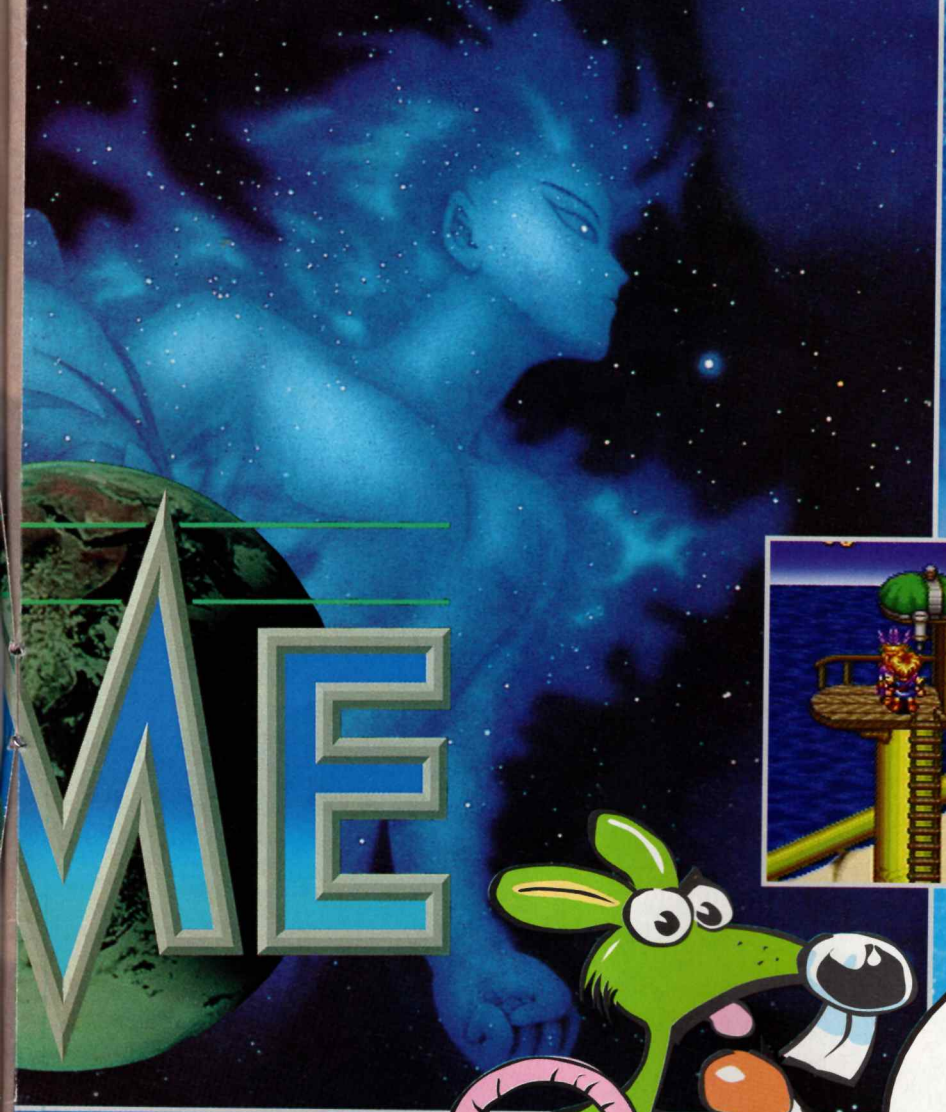
WIE MAN...

...DEN SPIN DASH BEKOMMT

Gehe zur Chinesischen Mauer und lasse Dich auf den Vorsprung fallen, wo sich eine Speicherstelle befindet. Gehe zur Statue von Will und hole Dir den glänzenden Stein, um diese Fähigkeit zu erlangen. Um den Spin Dash zu verwenden, drücke den Angriffsknopf bis Will zu blinken beginnt, dann drücke rasch auf Knopf L und R, bis er zu rotieren anfängt. Wenn er nur mehr unscharf zu sehen ist, kannst Du ihn mit dem Steuerkreuz auf dem Spielfeld herumbewegen. Damit kann er schwierige Feinde besiegen oder Abhänge hinauffliegen.

...CASTOTH AM LARAI RIFF BESIEGT

Die Hauptstrategie im Kampf gegen dieses Monster besteht darin, daß man den tödlichen Geschossen ausweichen muß, die in der Kammer herumfliegen. Castoths Verletzlichkeit zeigt sich, wenn seine Augen zu blinken beginnen. In diesem Moment mußt Du ihn einmal oder zweimal auf den Kopf schlagen, seinem Laserangriff ausweichen und darauf warten, daß seine Hände wieder auftauchen.



...DIE MUMIENKÖNIGIN BESIEGT

Die Mumienkönigin ist eine tödliche Feindin und beherrscht eine Reihe von komplizierten und bedrohlichen Angriffen. Die beste Figur für diesen Kampf ist Shadow. Seine unglaubliche Stärke und seine Fähigkeit sich in flüssige Form zu verwandeln, machen ihn zum idealen Kandidaten, um sich der Königin und ihren Anhängern zu widmen. Denke daran, man kann sie nur verletzen, wenn sie in ihrem menschlichen Körper steckt und Du mußt Dich immer wieder verflüssigen, um den Geistern auszuweichen. Bleibe auch immer in Bewegung und nutze die Warppunkte, um zwischen dem oberen und unteren Stockwerk zu wechseln.

Es tauchen immer wieder die selben Fragen zu diesem tollen Spiel auf. Also, hört gut zu! Ich sage das wirklich nur einmal. Insgesamt kann man 50 Juwelen einsammeln. Du kannst nur 12 Heilkräuter sammeln und kein einziges mehr. Und letztendlich, wenn ein Juwel außer Deiner Reichweite liegt, verwende Deine telekinetische Kraft. Dazu ist sie schließlich da!

...KARA AUS DEM GEMÄLDE BEFREIT

Sobald Ishtar Kara in seinem Gemälde einsperrt, mußt Du eine Reihe von Rätseln lösen, um sie zu befreien. Die Antwort zum letzten und schwierigsten Rätsel ist, daß anders als im ersten Zimmer, der Wind im zweiten Raum bläst. Sobald ein jedes Rätsel gelöst wurde, gibt Dir Ishtar einen Beutel mit Magischem Staub. Streue diesen auf das Gemälde und dann küsse das Bild, um Kara zu befreien.

...DIE VAMPIRE IN MU BESIEGT

Nachdem Du die beiden Statuen richtig plaziert hast, mußt Du Dich in die Form von Will verwandeln. Dann gehe zum zweiten Speicherplatz zurück, bevor Du Dich mit den fürchterlichen Vampiren anlegst. Beim zweiten Speicherplatz kannst Du dann zwischen der Spielfigur von Will und Freedan wählen. Freedan ist der bessere Kämpfer und hat es daher viel leichter, die Vampire zu besiegen. Wenn Du zurückgehst, kannst Du nicht durch die Öffnungen am Boden schlittern. Du kommst dann zu einem Ort, wo sechs Stacheln immer wieder erscheinen. Laufe darüber und verwandle Dich beim dahinterliegenden Speicherplatz in Freedan. Gehe dann ins Reich der Vampire und verwende Freedans Black Friar Kraft, um sie aus einer sicheren Entfernung anzugreifen.

TIPS

- ***SNES***
- ***SPIELTYP:*** **Abenteuer**
- ***HERSTELLER:*** **Nintendo**
- ***ANZAHL DER SPIELER:*** **1**
- ***FEATURES:*** **Speichermöglichkeit, Spieler entwickelt sich weiter**
- ***SCHWIERIGKEITSGRAD:***

0 5 10

DONKEY KONG LAND

Level 1 ist eine ziemlich einfache Sache, die Dir nicht allzuviele Probleme bereiten sollte.

A Wenn Du den ersten Kremling siehst, springe auf ihn, um auf der nächsten Baumkrone landen zu können. Hier kannst Du die ersten Bananen ernten. Gehe dann weiter nach rechts und hole Dir noch mehr Obst.

Zwischen den Buchstaben K und O kommst Du zu einem hohen Vorsprung, von dem aus Du direkt auf die Baumkronen springen kannst. Tu´ das! Dann springe nach rechts, um den Buchstaben und die Bananen zu holen. Wenn Du landest, erscheint ein Seil, das vom Boden bis ganz nach oben reicht. Halte Dich fest und Du wirst in einen geheimen Raum transportiert.

Nachdem Du Rambi befreit hast, gehe weiter nach rechts, springe über die Schlucht und renne weiter nach rechts, bis Du zu einer Wand kommst. Voila! Noch ein Geheimraum!

B Springe sofort nach links. Dann renne nach rechst und wenn Du schnell genug bist, kannst Du Dir ein Extraleben schnappen.

Nachdem Du Dir das K geholt hast, renn den Abhang zur Rechten hinunter und springe in das überhängende Faß (das ist viel leichter, wenn Du Diddy steuerst). Sobald Du im Geheimraum auftauchst, springe nach rechst, um die beiden Extraleben zu erwischen. Wenn Du wieder auftauchst, solltest Du nach rechst gehen und absichtlich in das Loch fallen. Okay, Du gehst dabei drauf, aber wenn Du den Vorgang wiederholst, kannst Du endlos Extraleben holen!

C Nach der Mitte des Levels, solltest Du auf die dritte Baumkrone springen, lande ein bißchen weiter rechts, um auf einer versteckten Plattform zu stehen. Lasse Dich nun fallen, um über den Bildschirm geschossen zu werden. Du landest auf einer Plattform, auf der sich sowohl das N, als auch ein Bonusraum mit Trillionen von Extraleben befinden!

D Sobald Du auf der Galleone bist, gehe und springe nach links. Von hier wirst Du hoch in die Luft geschleudert, wo Du ein Extraleben holen kannst.

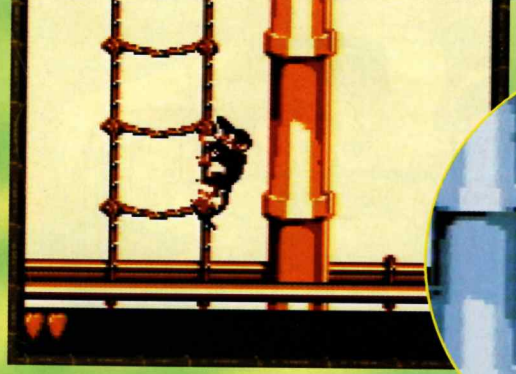
E Springe in der Mitte des Levels nach links von einem Vorsprung, um in einen Geheimraum geschossen zu werden.

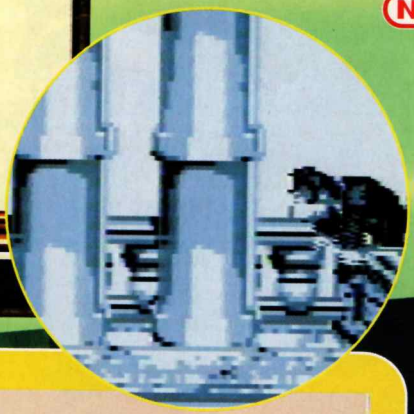
Hole Dir das O und lasse Dich vom letzten Seil fallen, um in einen weiteren Bonusraum zu gelangen!

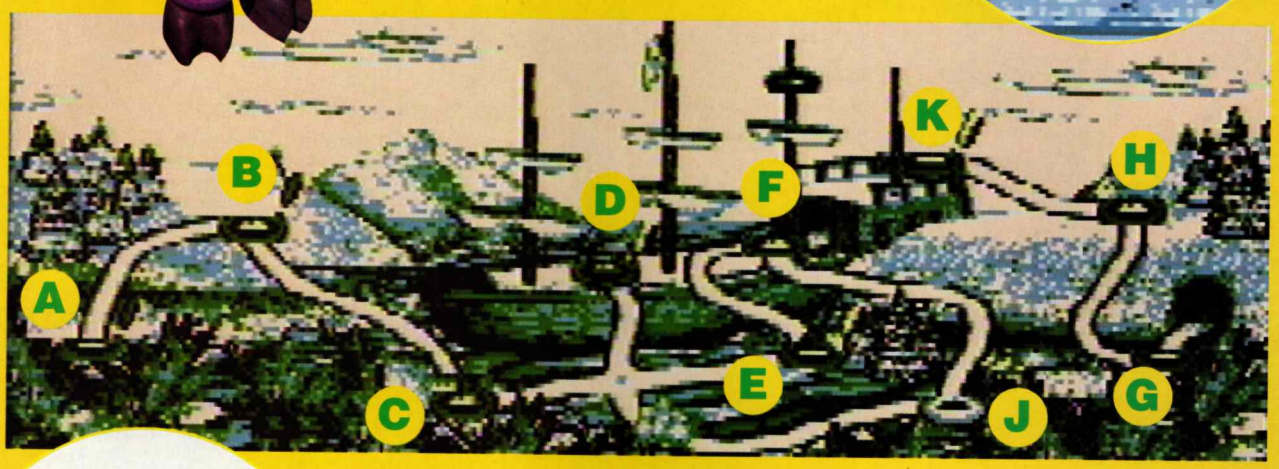
Sobald Du das N hast, lasse Dich rechts fallen, um ohne weitere Umschweife in einen Bonusraum transportiert zu werden.

Du kannst den ersten Ausgang nehmen, es ist aber klüger, ihn zu ignorieren. Gehe daran vorbei und entdecke einen zweiten Ausgang, sowie 27 zusätzliche Bananen!

F Gehe einfach nach rechts, bis Du einen Rasher auf Dich zufliegen siehst. Gehe nun so weit nach links zurück, wie Du kannst und verwende ihn als Sprungbrett. Das Faß über Dir wird Dich über den ganzen Level bis zur Mitte schleudern. Lasse Dich hier nach unten fallen und wage einen gefährlichen Sprung, um Dir ein Extraleben zu schnappen.







G Hier mußt Du sehr vorsichtig sein. Man kann hier einiges falsch machen. Wenn Du das K hast, gehe sehr, sehr vorsichtig nach links von dieser Plattform, aber Du mußt sofort nach rechst lenken, wenn Du runterfällst. Falls Du es richtig gemacht hast, landest Du in einem Faß und wirst in einen Bonusraum geschleudert.

Wenn du das zweite Metallfaß siehst, wirf es an die rechte Wand. Und dann? Es erscheint ein völlig unbrauchbarer geheimer Durchgang!

H Schneller Abgang!
Springe am Beginn des Levels in das erste Faß. Schleudere Dich nach oben und nach links, um in einen Bonusbildschirm zu gelangen. Wenn Du wieder erscheinst, solltest Du nach links springen, achte aber darauf, daß Du knapp am Faß vorbeispringst. Wenn Du genau bist, kannst Du ein Ausgangsschild treffen. Was könnte leichter sein?

J Nachdem Du auf die fünf hüpfenden Kremlings gesprungen bist, solltest Du auf einer Stelle landen, wo sich eine kleine Delle im Dschungelboden befindet. Ein Seil erscheint. Klettere darauf... nun, ich glaube, du weißt was hier los ist.

K Der erste Boß
Keine Probleme hier. Bleibe in der rechten oberen Ecke. Dort kann Dich der Boß nicht erreichen und wenn er in Sprungweite kommt, kannst Du ihm schnell auf den Kopf hüpfen und dann schnell wieder in Position gehen. Sechs Sprünge - das ist alles, was man braucht, um ihn zu besiegen und weiter in Welt 2 zu gelangen.

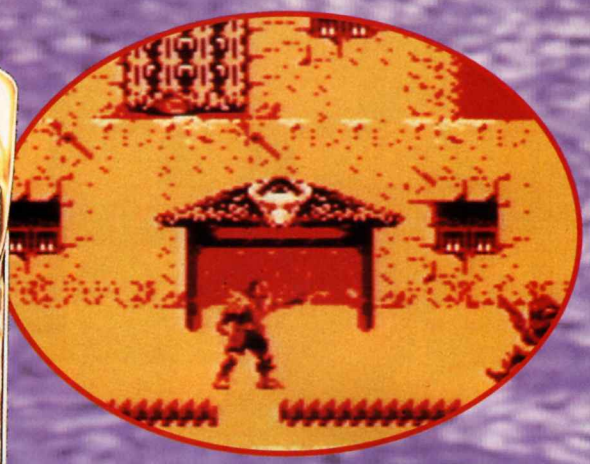
Affen sind klug! Das muß man einfach zugeben! Aber wenn Du wirklich clever bist (wie auch eine bestimmte Ratte!), dann gibt es eine Menge Bonusgebiete und Millionen von Extraleben, die sich die Kongs holen sollten.

TIPS

- **GAMEBOY**
- **SPIELTYP:** Abenteuer
- **HERSTELLER:** Nintendo
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1
- **FEATURES:** Über 100 Levels, Gerenderte 3-D Grafiken
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

0 — 5 — 10

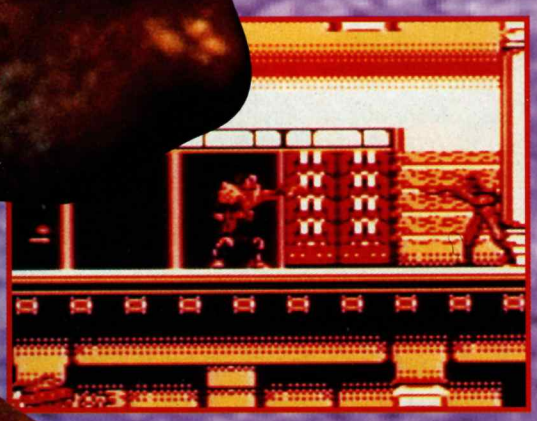
JUDGE DREDD



Nach dem Großen Atomkrieg von 2070 entwickelten sich große städtische Gebiete auf dem verstrahlten Land, das als die Verdammte Erde bekannt war.

Diese Verstädterung nannte man Mega Cities. Dort lebten Millionen von Bürgern. Diese Menschen wurden wegen der großen Arbeitslosigkeit und den schlechten Lebensbedingungen immer verrückter und gewaltätiger. Chaos und Anarchie drohten das Rechtssystem zu überwältigen und die Polizei war fast machtlos gegen diese Zustände. Aber im Jahr 2139 änderte sich alles...

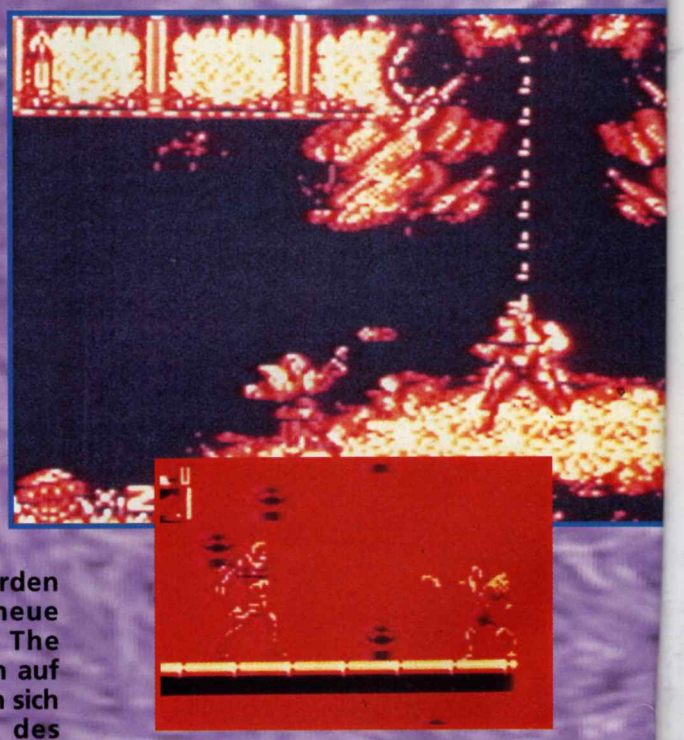
Die beiden Mächte im Staat wurden vereinigt und es entstand eine neue autoritäre Organisation, die als The Judges bekannt wurde. Sie konnten auf der Stelle Recht sprechen und stellten sich als unbarmherzige Vollstrecker des Rechtswesens heraus, die zu Recht von allen Bewohnern der Mega City gefürchtet wurden.



GEFÄHRLICHE STRAßEN

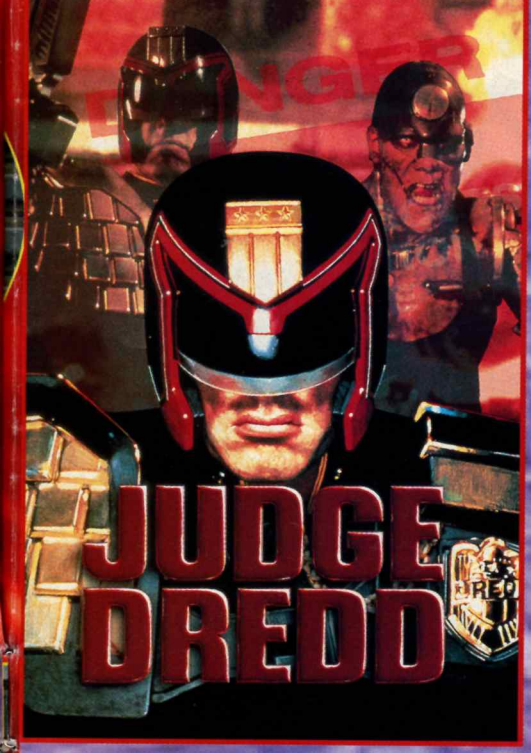
Judge Dredd ist der erfahrenste und von den Menschen sehr gefürchtete Richter in Mega City One und Du übernimmst die Rolle dieses Mannes in einem Spiel, das sich genau an den Kinohit dieses Sommers anlehnt. Das Spiel erstreckt sich über sieben unterschiedliche Levels und in jeder Stufe muß Judge Dredd eine bestimmte Aufgabe erledigen. Er ist über Video-Kommunikation immer mit der Rechtszentrale verbunden, seine Ziele werden im vor jeder Mission genau übermittelt und dann liegt es nur noch an ihm, dafür zu sorgen, daß die Aufgaben sorgfältig ausgeführt werden.

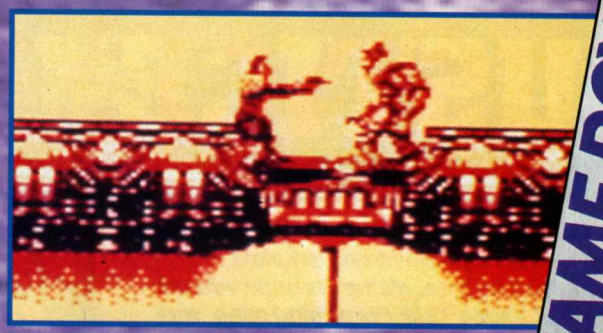
Man bewegt sich durch Mega City One und Dredd kann eine Reihe von Bewegungen ausführen, um sich zu verteidigen. Er kann gehen, laufen, klettern, kriechen und kämpfen. Alle diese Dinge muß er perfekt können, wenn er alle Bösewichte und Verbrecher auf den Straßen bestrafen will.



DER GESETZGEBER

Mega City One ist kein Ort für Schwächlinge, aber sogar ein Mann von Dredds Kaliber braucht ein bißchen Schutz. Die Rechtszentrale stattet ihre Leute mit Standardpistolen, genannte "Gesetzgeber", aus, die jeden Richter mit ausreichend Feuerkraft versorgen. Man kann verschieden Geschosse abfeuern: Allzweck-





abzuknallen. Aber, wenn ein Bösewicht nur Verzweiflung, Haft und möglichen Wahnsinn vor sich sieht, zieht er es manchmal vor zu sterben, als zu lebenslanger Haft in einem Iso-Würfel (das ist der futuristische Name für Gefängniszelle) verurteilt zu werden.

Weitere Punkte gibt es für das Beenden eines Levels, das Aufsammeln von Bonuspunkten und den Sieg über einen Level-Endboß.

Okay, das ist die Basis des Spiels. Aber wie ist es wirklich? Grafisch ist Judge Dredd seinem Zeichentrick-Bild sehr ähnlich und die Hauptfigur ist besonders gut und weich animiert worden. Die verschiedenen Abschnitte sind sehr gut durchdacht und was als relativ einfaches Plattformabenteuer beginnt, entwickelt sich zu einem schwierigen und manchmal frustrierenden Katz- und Maus-Spiel.

Es gibt auch jede Menge Abwechslung. Von einem abgestürzten Shuttle auf der Verdammten Erde bis zu einem Block-Krieg muß Judge Dredd alle möglichen Herausforderungen bestehen.

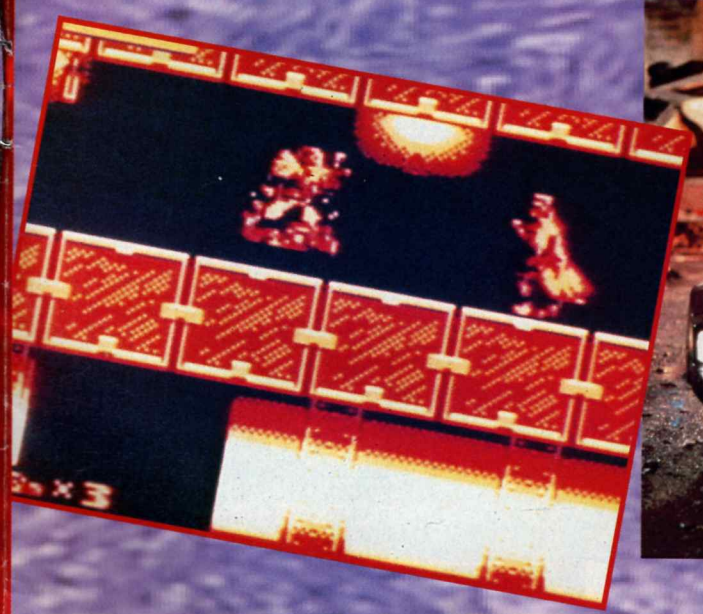
Die meisten Kino-Adaptionen kommen nicht an dieErwartungen der Fans eines bestimmten Helden heran. Acclaim hat aber das Potential eines Kulthelden erkannt und ein Spiel entwickelt, das seiner würdig ist. Mit etwas Glück könnte das der Beginn einer Judge Dredd Serie sein!

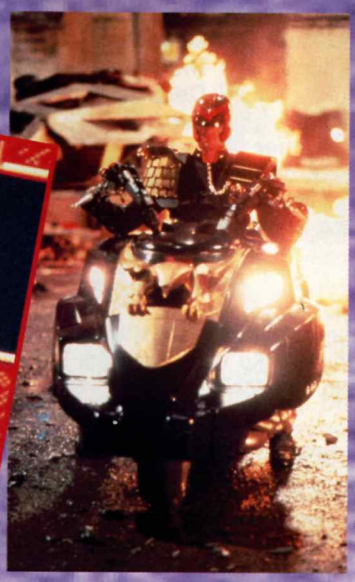
Projektile, Hitzesucher, Querschläger, Brenner, schwere Munition, die auch kugelsichere Westen durchschlägt, hochexplosive Patronen - was immer Du willst, dieses Ding kann es!

Der Gesetzgeber ist meistens abschreckend genug. Doch manchmal reicht er eben nicht aus. Hier kommt die Möglichkeit des Verhaftens und Aufgebens ins Spiel. Dredd bekommt mehr Punkte, wenn er einen Verbrecher einlocht, als ihn einfach

OBJEKTE DER BEGIERDE

Dredd ist kein einfacher Polizist, wie Du weißt. Und deshalb beginnt er das Spiel auch mit drei Leben. Jedes dieser Leben besteht aus einer bestimmten Menge Energie, die Dredds körperliche Verfassung zeigt. Wenn er durch Granaten, Gewehrfeuer, Nahkampf und so weiter verletzt wird, verliert Dredd Energie, die er aber durch ein Energiesymbol wieder auffrischen kann. Andere Symbole verschaffen ihm Extraleben, bauen ein Kraftfeld rund um ihn auf oder geben ihm Zugang zu normalerweise verschlossenen Gebieten.





REVIEW

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Paßwörter
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

JUSTICE LEAGUE

Der böse Kaiser Darkseid plant, die Erde in einen interstellaren Parkplatz umzufunktionieren. Meine Freunde von der Justice League Task Force sind alles, was zwischen ihm und seinem verrückten Plan steht. Jeder in der Force hat seine eigenen Angriffstaktiken. Folge meinen ausführlichen Ratschlägen und vier der tödlichsten Kämpfer stehen Dir zur Verfügung, um einmal ordentlich auszuteilen!

Aquaman

Körperwurf
Das ist Aquamans bevorzugte Technik, die man gegen unvorsichtige Gegner anwenden kann. Komm schnell näher und verwende den Schlagknopf.

Body Slam
Ähnlich wie beim Körperwurf, aber drücke zum Abschluß noch den Kick-Knopf. Um eine tödliche Kombination zu erreichen, lasse auf diese Abfolge noch einen harten Schlag folgen.

Water Blast
Starte, indem Du nach unten drückst, dann drücke in Richtung Deines Gegners und drücke den Schlagknopf.

Wirbelnder Uppercut
Bewege Dich weg, drücke das Steuerkreuz nach unten und Deinem Angreifer entgegen, dann drücke den Schlagknopf.

Schlitter-Kick
Beginne einen wirbelnden Uppercut und beende die Kombination mit einem Kick.

Gesprungener Slam Punch
Bewege Dich in die Richtung, in die Aquaman sieht, dann drücke nach unten und vom Gegner weg, bevor Du den Schlagknopf drückst.

Cheetah

Slash & Claw
Nütze ihre schreckliche Geschwindigkeit, um nahe an den Gegner heranzukommen, dann drücke den mittleren oder harten Schlagknopf, um den Feind zu Boden zu schicken.

Nacken-Slash
Wenn Du nahe am Gegner bist, drücke den mittleren oder harten Kick-Knopf. Dein Feind versucht Dich abzuschütteln, wenn ihm das gelingt, bereite Dich sofort auf einen Gegenangriff vor.

Gerollter Slash
Drücke das Steuerkreuz auf den Gegner zu, drücke mit dem Daumen nach unten und weg und tippe dann auf den Schlagknopf.

Gleitender Slash
Gehe weg, von Cheetahs Gegner, dann drücke in einem Bogen von 180 Grad nach unten und vorne und beende die Kombination mit einem fürchterlichen Kick.

Darkseid

Knie-Slam
Wenn Du nahe am Gegner stehst, drücke den harten oder mittleren Kick-Knopf. Danach sollte immer ein weiterer Angriff folgen.

Augen Blast
Erniedrige Deinen Gegner, indem Du nach unten drückst und dann den Daumen in einem Viertelkreis nach vorne bewegst. Drücke dann den Schlagknopf.

Geschlitterter Rückhandschlag
Beginne, indem du das Steuerkreuz vom Gegner wegdrückst. Drücke dann nach unten und auf den Gegner zu, dann drücke den Schlagknopf. Dieser Angriff ist normalerweise nach einem Augen Blast besonders effektiv.

Gesprungener Kopfstoß
Drücke das Steuerkreuz weg vom Gegner, dann rolle den Daumen in einem Kreis von 180 Grad nach unten und vorne und drücke dann rasch den Kick-Knopf. Dein Gegner wird gar nicht wissen, wie ihm geschieht!

Despero

Back Breaker
Komm ganz nahe, schnappe Dir Deinen Gegner und drücke den harten oder mittleren Schlag.

Augen Blast
Drücke nach unten, rolle den Daumen dann nach vorne und drücke den Schlagknopf.

Kopfstoß
Drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die Despero sieht, dann führe einen Augen Blast durch.

Gesprungener Kick
Drücke nach unten, dann gehe weg von Desperos Gegner und drücke auf den Kick-Knopf.

TIPS

- SNES
- SPIELTYP: Action
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Spezialbewegungen, Figurenauswahl
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

Ultra 64

Erste Bilder vom Ultra 64!

Hier hast Du die Möglichkeit einen ersten Blick auf den Ultra 64 zu werfen - Nintendos 64-Bit Konsole der nächsten Generation. Der Entwurf, der hier zu sehen ist, muß erst noch endgültig abgesegnet werden und möglicherweise gibt es noch einige kleine Änderungen bis zum offiziellen Erscheinungsdatum.

Sehr schön. Aber was liegt unter der schwarzen Hülle und dem coolen Design?

Im Moment sind einige technische Daten noch nicht bekannt, aber das endgültige Chipset ist gerade von Nintendo und Silicon Graphics Inc. fertiggestellt worden. Der Kern der Maschine ist ein echter 64-Bit Prozessor, der mit einem einzigen Custom Grafikchip gekoppelt ist, der für die visuellen und hörbaren Funktionen zuständig ist. Der revolutionäre Databus von Rambus hat die Fähigkeit 500 Megabyte pro Sekunde zwischen Speicher und Prozessor auszutauschen, was in der Umgangssprache heißt: das ist wahnsinnig schnell!

Außerdem gibt es Gerüchte, daß eine wunderbare neue Kompressionstechnik es möglich machen wird, Spieldaten kompakt auf ein ROM zu speichern - und das im Verhältnis von 10 : 1. Es ist also sehr wahrscheinlich, daß Du mehr Spiel für Dein hart verdientes Geld bekommen wirst.

Der niedrige Preis von ca. US$ 250 ist nochmals bestätigt worden und das wird vielleicht auch den entscheidenden Ausschlag für den Kauf dieses Gerätes geben. Im Vergleich zu den Konsolen, die Sony PlayStation und der Sega Saturn, die in den USA im Moment zu einem offiziellen Preis von ca. US$ 400 verkauft werden, scheint Nintendo wieder einmal die Nase vorne zu haben.

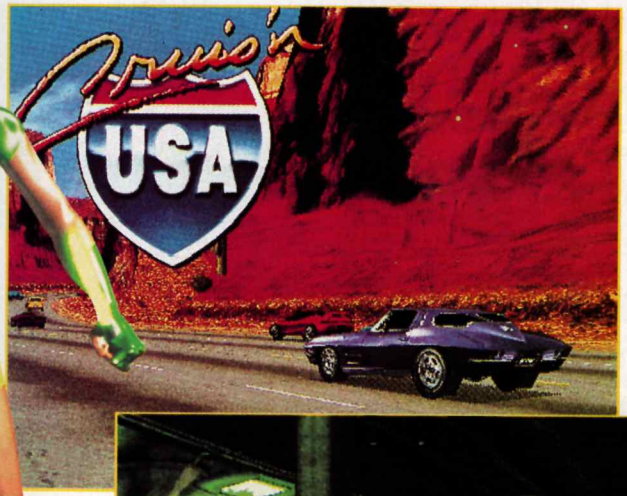
Hier eine Liste der geplanten Spiele für Ultra 64

- Killer Instinct - Nintendo/Rare
- Cruisin´ USA - Nintendo
- Red Baron - Sierra Online
- Top Gun: A New Adventure - Spectrum Holobyte
- Doom - Williams Entertainment
- Final Fantasy - Squaresoft
- Mortal Kombat 3 - Williams Entertainment
- Robotech Academy - Gametek
- Turok: Dinosaur Hunter - Acolaim
- Cool Spot Goes Hollywood - Virgin
- Monster Dunk - Mindscape

Und jetzt die schlechten Neuigkeiten...

Nintendo hat sich bewußt dafür entschieden, den Ultra 64 nicht überstürzt auf den Markt zu bringen. Offiziell wird die Konsole am 24.November 1995 auf der Shoshinkai Show in Makuhari in Japan vorgestellt, dann kann man sie auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas ab 5. Jänner 1996 bewundern. Das offizielle Erscheinungsdatum für Nordamerika und Europa ist mit April 1996 bekanntgegeben worden. Das heißt also, daß Du Dir dieses Jahr zu Weihnachten etwas Anderes wünschen kannst.

Der Grund dafür ist, daß Nintendo allen Spieleentwicklern so viel Zeit wie möglich geben wollte, um mit der komplexen Technologie des Ultra 64 zurande zu kommen und dadurch die Möglichkeiten des Systems sowohl in technischer Hinsicht, als auch in der kreativen Spielentwicklung voll ausschöpfen zu können.



Cruisin´ USA

Um die Wartezeit zu verkürzen, zeigen wir hier einige appetitanregende Bilder von Cruisin´ USA. Dieses Nintendo Rennspiel treibt die Möglichkeiten des Prozessors und Deine Fahrkünste bis an die Grenzen des Möglichen! Dieser Titel wird das zweite Spiel sein, das für den Ultra 64 erscheint, zuerst kommt natrürlich das unglaubliche Killer Instinct! Es sieht so aus, als ob wir uns im neuen Jahr auf Einiges gefaßt machen können!

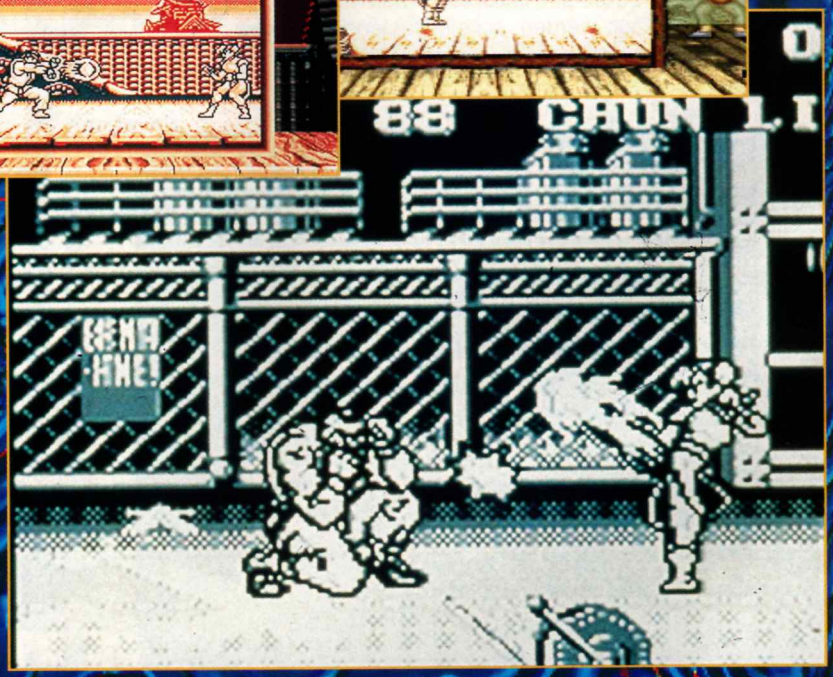
STREET FIGHTER II

Street Fighter, das Turnier-Kampfspiel, von dem es bereits mehr Fortsetzungen als von Rocky Filmen gibt, hat es endlich auch bis auf den Game Boy geschafft. Street Fighter II ist ein 4 Megabit Abenteuer mit Weltklasse-Kämpfern wie Ken, Ryu, Chun Li, Blanka, Guile, Zangief, Balrog und Sagat. Strebe danach, die ultimative Kampfmaschine zu werden, während Du Herausforderer der Reihe nach besiegst. Erst nachdem Du den unschlagbaren M. Bison bezwungen hast, kannst Du Dich auf Deinen Lorbeeren ausruhen.

Noch besser auf dem Super Game Boy!

Mit dem speziellen Super Game Boy Adapter kannst Du alleine gegen den Computer spielen, oder einen Freund zum Zweikampf herausfordern. Zusätzlich zu den Game Boy Möglichkeiten wurde das Spiel noch verbessert, um auch auf dem Super Game Boy das volle Potential auszuschöpfen; zusätzliche Farben, vorprogrammierte Rahmen und noch bessere, ohrenbetäubende Soundeffekte.

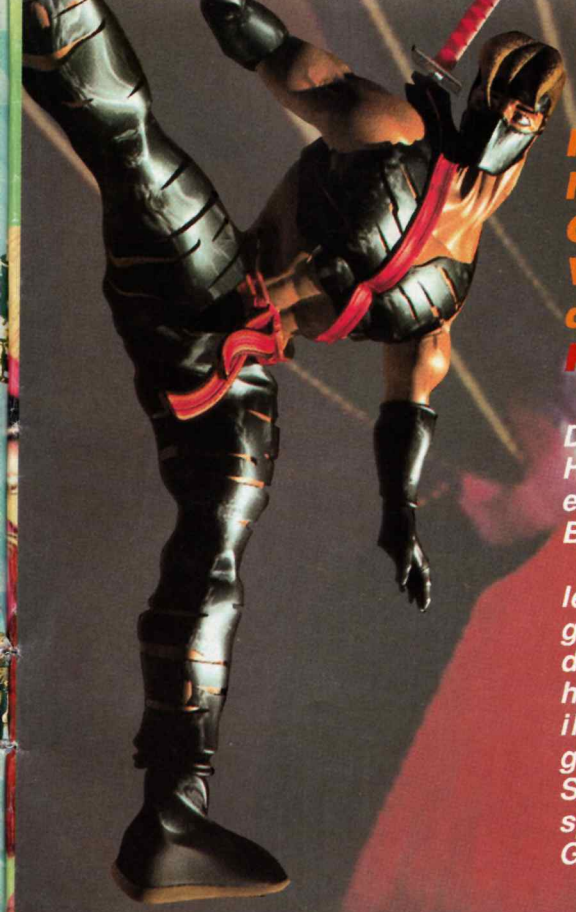
Mit drei Spielmodi hat man unterschiedliche Kampfmöglichkeiten und Du kannst sogar Dinge wie Schwierigkeitsgrad, Kampfdauer, Musik und Soundeffekte nach Deinen Wünschen einstellen. Man kann es nicht leugnen, Street Fighter II ist eines der bekanntesten Spiele der Geschichte. Vergiß nicht, Dich in Deinen Kampfanzug zu werfen, schnappe Dir Deinen Game Boy und bereite Dich auf den Kampf Deines Lebens vor!



REVIEW

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Action
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Spezialangriffe, Figurenauswahl
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10



Rare und Nintendo haben auch für den Game Boy eine Version des Spiels des Jahres geplant - Killer Instinct!

Du glaubst uns nicht? Es ist aber wahr. Der heiße Spielhallen-Hit von Nintendo - Killer Instinct - macht sich diesen Herbst mit einem 4 Megabit Actionpack auf den Weg auf Deinen Game Boy!

Mit einem taktischen Zug, der an Donkey Kong Country im letzten Jahr erinnert, hat Nintendo die Videospiel-Industrie geschockt, indem man verkündetet, daß Killer Instinct auch für den kleinen Game Boy konvertiert wird. Die Game Boy Version hält sich natürlich ganz genau an das Original - was sonst!? Mit ihrem Advanced Computer Modelling (ACM), das größtmöglichen Realismus erzeugt, erreicht Rare, daß alle Spielfiguren aus der Spielhallenversion samt einer Reihe ihrer speziellen Bewegungen und Angriffstaktiken auch auf dem Game Boy realisiert werden können.

Killer Instinct präsentiert auch einen extra programmierten Rahmen für den Super Game Boy und außerdem gibt es noch eine tolle 2-Spieler-Option. Du kannst natürlich auch mittels Game Link Kabel und zwei Game Boys einen Kampf gegen Deine Freunde austragen. Du hast die Wahl!

Es ist offensichtlich, daß Nintendo fest entschlossen ist, auch für den Game Boy einen Titel mit höchster Qualität zu erzeugen und mit dem Erscheinen von Killer Instinct, dem ultimativen Prügelspiel für 1 oder 2 Spieler, könnte sich der unheimliche Erfolg von Donkey Kong Country wiederholen - das hätten sie sich wirklich verdient!

Jago geht es nicht gut in den Händen des schrecklichen Fulgore.

PREVIEW

GAMEBOY	
SPIELTYP:	Action
HERSTELLER:	Nintendo
ANZAHL DER SPIELER:	2
FEATURES:	Game Link ™

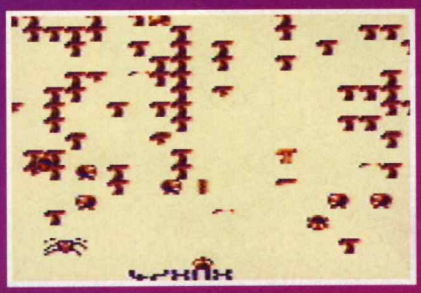
SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

Je weiter Du kommst, desto schneller wird es! Centipede und Millipede sind zwei klassische Titel, die zusammen auf einer Kassette dafür sorgen, daß Deine Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit auf eine harte Probe gestellt werden, während Du gegen die gefürchteten Aliens kämpfst.

Centipede

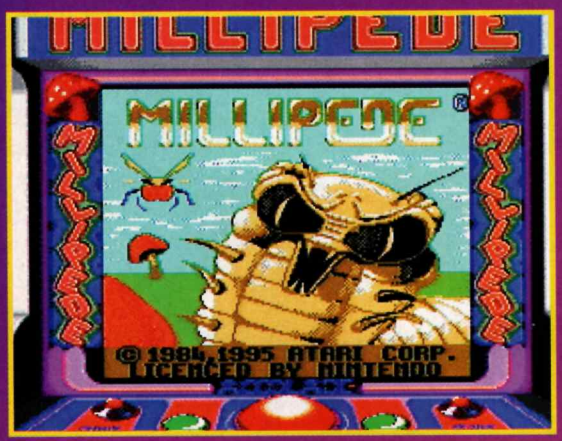
Der Pilzwald wird angegriffen! Hundertfüßler, Skorpione, Flöhe und Spinnen marschieren unbarmherzig durch den Wald aus bizarren schwarzen Pilzen. Du bist mit Deinem großen Insekten-Blaster bewaffnet und mußt in den Wald eindringen und die Feinde am Vorrücken hindern. Warte nicht zu lange! Sie sind unnachgiebig. Sie greifen in Wellen an. Und sie sind hinter Dir her.



Centipede bietet das rasante Chaos der Spielhallenversion, aber jetzt kannst Du das Spiel zu Hause oder unterwegs genießen.

Vier herausfordernde Levels warten auf den mutigen Kämpfer und zusätzlich gibt es einen noch schnelleren Modus und auch auf 2-Spieler-Action muß man nicht verzichten. Du kannst mit Deinem Game Link Kabel zwei Game Boys verkabeln und dann gegen einen Freund antreten.

Jede Alienrasse hat ihre eigenen speziellen Kräfte und Angriffsmuster, es kommt also oft auf sekundenschnelle Änderungen in der Taktik an, um ein ansehnliches Punktekonto aufzubauen.

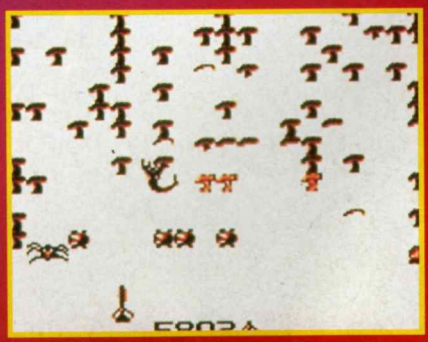


Millipede

Centipede ist zu leicht für Dich? Dann versuche es doch hiermit. Die Aliens sind schneller. Die Action ist rasanter. Und die Tausendfüßler sind besonders wilde Gegner, wie man sie noch selten auf dem Game Boy gesehen hat. Wie bei Centipede, verwendest Du Deine magischen Pfeile, um die Spinnen, Mücken und Drachenfliegen abzuschießen, während Du den verzauberten Pilzwald verteidigst.

Das ist auf jeden Fall ein Spiel für die Masochisten unter Euch. Millipede ist überaus schnell und macht einen fast verrückt.

Wenn das Spiel anfängt, kannst Du den Hundertfüßler meistens in dieser Reihe von Pilzen erwischen. Feure dauernd auf ihn und Du wirst ihn besiegt haben, bevor er Zeit hat, zu entkommen.



REVIEW

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Action
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Game Link™
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

Missile Command

Missile Command hat genauso wie Asteroids eine ganz einfache Spielidee, die den Spieler aber total süchtig machen kann.

Die 16 großen Städte der modernen Zivilisation werden durch ein Terror-Regime bedroht. Millionen von Menschen zählen auf Deine Hilfe. Du mußt das Kommando über zwei Anti-Raketen Silos übernehmen und sie dazu benutzen, alle ankommenden feindlichen Geschosse abzufangen, bevor diese den Boden berühren.

Das Spiel beginnt in Kairo in Ägypten. Jede Stadt muß gegen zwei voneinander unabhängige Invasionen verteidigt werden. Wenn Du alle beiden Aufgaben erfolgreich erledigt hast, kannst Du in die nächste Stadt vorrücken.

Das klingt einfach? Vergiß es! Jeder Deiner Silos ist mit nur 15 Raketen ausgerüstet. Wenn Du keine mehr übrig hast, steckst Du in großen Schwierigkeiten!

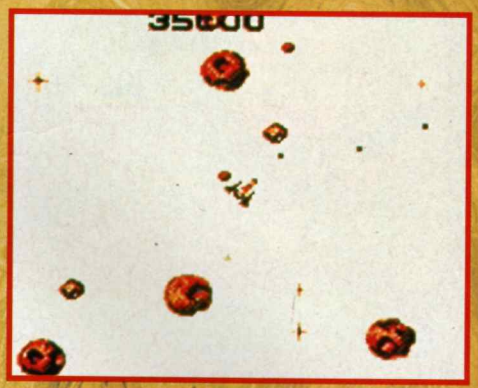
Durch besonders geschicktes Verteidigen kannst Du Bonuspunkte und Extragebiete erreichen. Die Extragebiete verschaffen Dir gleichzeitig ein Extraleben. Missile Command auf dem Game Boy besitzt alle spektakulären Elemente der Spielhallenversion und dazu noch einige neue Überraschungen.

Lasse Dich nicht von den einfachen Grafiken und mittelmäßigen Soundeffekten täuschen, diese beiden Titel gehören noch nicht zu alten Eisen und sind heute noch genauso gut zu spielen wie vor einigen Jahren.

Asteroids

In Asteroids zählt nur der Selbsterhaltungstrieb, wenn Du durch unbekannte Gebiete des Weltalls fliegst und dort riesigen Asteroidenfeldern ausweichst bzw. die Asteroiden zerstörst. Jeder große Brocken, den Du mit Deinem zuverlässigen Laser triffst, zerfällt in zwei kleinere Teile, die sich in unterschiedliche Richtungen bewegen. Du mußt diese wieder treffen und zerkleinern, bis die Brocken klein genug sind, daß Du sie mit einem Schuß pulverisieren kannst. Sobald Du einen Schub vernichtet hast, rollt schon die nächste Welle auf Dich zu. Du kannst Deinen Booster verwenden, um wegzukommen, aber Vorsicht! Es ist nicht so einfach, wieder anzuhalten! Wenn Du Dich in einer Situation befindest, die einfach zu heiß für Dich wird, kannst Du den Hyperraum-Knopf drücken. Dadurch wirst Du einen Bruchteil einer Sekunde aus dem Weltraum entfernt (und hoffentlich weichst Du einem entgegenkommenden Asteroiden aus). Hier nimmst Du Dein Leben aber selbst in die Hand, denn wo Du wieder auftauchst ist rein zufällig! Aaahhh!

Schon bald auf einem Game Boy in Deiner Nähe - zwei klassische Spielhallentitel zusammen auf einer Spielkassette. Asteroids und Missile Command legen Dir extreme und unabläßige Action in die Hände.

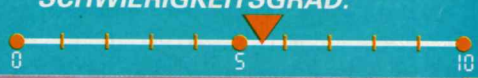


Asteroids hat über die Jahre hinweg viele andere Spiele inspiriert, wie z.B. Blasteroids oder das neu aufgelegte Stardust. Das zeigt auch, wieviel Leben noch in diesem spannenden Titel steckt.

REVIEW

GAMEBOY

SPIELTYP:	Action
HERSTELLER:	Nintendo
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	Einfache Spielidee Macht echt süchtig!
SCHWIERIGKEITSGRAD:	



Club Nintendo

graffiti

Björn Riemers, Stäfa

Wie versprochen, hier nun den Rest der Geschichte von **Dominik Haas** aus Flüh, wie wir es in unserer letzten Ausgabe angekündigt haben.

Patrick Ganster

Als sie vor dem Schloss standen, öffnete Mario die grosse Tür. Behutsam warf er einen Blick hinein. Es war ein ganz normaler Saal. Ein riesiger Tisch stand in der Mitte. Darum herum waren etwa fünfzehn Stühle aufgestellt. Auf dem Tisch war ein köstliches Mahl angerichtet, doch sie hatten keine Zeit um zu essen. Sie mussten die Kanone finden und den bösen König Bowser vernichten. Darum beschlossen sie weiter zu suchen und traten durch die nächste Tür in der linken Wand. Ohne nachzudenken, ob da eine Falle sein könnte, gingen sie in das Zimmer dahinter. Wie es das Schicksal so wollte, flogen sie in eine tiefe Grube, die unter einem Teppich verborgen war. Sie hörten ein gruseliges Gelächter von oben. Es war der böse Bowser, der ihnen diese gemeine Falle gestellt hatte. Da sahen sie auch das bösartige Gesicht von dem Schurken. Rings um den Grabenrand hatten sich seine kleinen Wächter versammelt und nahmen Mario und seine Freunde gefangen. Gefesselt wurden sie in ein Verlies gebracht. Bowser wollte sie zum Festmahl als Braten auf dem Tisch sehen. Doch soweit kam es gar nicht. Denn sie konnten sich entfesseln und die Wächter ausser Gefecht setzen. Sie nahmen ihnen die Zellenschlüssel ab und öffneten die Tür. Langsam schlichen sie in das Esszimmer, wo sich König Bowser aufhielt. An der Wand hing eine goldene Rüstung, die sich Mario gleich überzog. Nun war er der Hammermario und konnte gegen König Bowser antreten. Er nahm den Hammer in die Hand und mit einem Sprung war er vor dem König aller Monster. Mario holte zum Schlag aus und zog Bowser eins über den Schädel. Der Hieb war so stark, dass der Schurke gleich zu Boden fiel. Da öffnete sich auch schon eine Geheimtür. Sie folgten eine Zeitlang dem Geheimgang, bis sie an eine Treppe kamen. Sie stiegen hinauf und gelangten in einen Raum voll mit Gold und Edelsteinen. Mario machte sich gleich auf die Suche nach der goldenen Krone. In einer Kiste voll mit Goldtellern hatte Mario diese gefunden. Er nahm sie und steckte die Krone in seine Tasche. Doch das war ein Fehler! Weil er dadurch eine weitere Falle ausgelöst hatte. Die Geheimtüre schloss sich automatisch. Nun gab es, wie es aussah, keinen Ausweg mehr für unsere Freunde. Sie versuchten, die Steine aus der Mauer zu schlagen, doch das war vergeblich. Dann wollten sie durch die Fenster, doch auch das konnten sie nicht, weil Stahlgitter angebracht waren. Sie hatten einfach keine Chance, da wieder herauszukommen. Nicht einmal die Pilze wussten einen Ausweg. Sie hatten wirklich alles ausprobiert, vom Feuerzauber bis zum Hammermario, es half alles nichts. Plötzlich hörten sie ein Geräusch hinter der Türe. Da, die Türe öffnete sich. Mario erschrak fürchterlich als Bowser mit der Prinzessin an der Hand ins Zimmer kam. Mario wollte Bowser angreifen, als plötzlich Prinzessin Toadstool zu ihm sagte: „Nein, nicht. Bowser ist unser Freund! Ich wollte dich nur testen, ob du für einen solchen Auftrag überhaupt geeignet bist. Es ist nicht Bowser, der uns bestohlen hat, es ist sein Untertan Tatanga, der sich selbständig gemacht hat. Er hat meine Krone, das ist nur eine Fälschung. Also Mario, beeile dich, du findest den Täter im Nachtland".

Ich heisse **Stefan Mori** und komme aus Kallnach in der Schweiz. Ich besitze ein Super Nintendo und habe bereits 5 Spiele und werde mir bald das sechste kaufen. Ich bin 12 Jahre alt und meine Hobbies sind Velofahren, Fernsehen, SNES spielen und meinen Garten bewirtschaften. Ich will einmal Gärtner werden. Ich interessiere mich aber auch sehr für Computer und Co. Mein grösster Wunsch ist es, dass die Erde erst untergeht, wenn ich schon tot bin. Meine Cousins besitzen einen NES. Ich war so fasziniert davon, dass ich mir ein wenig später ein SNES zulegte. Ich war so begeistert, dass ich im ersten halben Jahr extrem viel gespielt habe und bereits nach einem Jahr vier Spiele besass. Das viele Spielen hat sich bis heute zwar etwas gelegt, doch ich spiele trotzdem noch regelmässig. Meine Lieblingsspiele sind Donkey Kong Country und Super Mario All Stars. Meine Höchstpunktzahlen sind: Asterix, SMB2 und 3 beendet und Donkey Kong mit 85 % beendet.

Hallo Club Nintendo-Redaktion!
Zusammen mit dem Fragebogen schicke ich Euch auch gleich eine kleine Geschichte mit. Mir ist nämlich aufgefallen, dass viele Geschichten immer nur von einer Entführung erzählen. Also habe ich mal was anderes probiert.
Samuel Willimann, Triengen

Lieber Samuel
Nicht nur die Geschichte ist anders, als die, die wir sonst bekommen, auch die Illustration zur Story ist beeindruckend! Ein dickes Kompliment für Dich!

Hallo Club Nintendo
Ich heisse **Franziska Bettinaglio**, bin 11 Jahre alt und wohne in Davos, Schweiz. Hier hat es 6 Monate im Jahr Schnee. An schlechten, kalten Wintertagen spiele ich besonders gerne SNES. Ich kam zu meinem Super NES, als ich krank war. Meine Mutter und mein Vater gingen an diesem Tag in die Stadt. Sie kamen mit einer Überraschung nach Hause, nämlich mit dem SNES. Ich besitze nun schon 13 Super NES-Spiele. Am meisten Spass haben wir an Zelda. Meine Lieblingsspiele sind auch noch The Magical Quest und Aladdin. Beendet habe ich The Flintstones, Aladdin, The Magical Quest und Addams Family. Bei Zelda komme ich beim letzten Gegner nicht mehr voran. Besonders gerne fahre ich Velo, wandere, spiele SNES und Game Boy. Mein grösster Wunsch ist, einmal nach Florida zu reisen, um dort das Disney Land zu besuchen. Ich würde auch gerne mal nach Frankreich fahren, um dort im Futuroscope die neue Kinowelt zu bewundern.

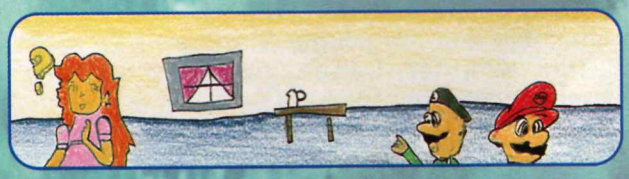
Arbeiten zum Erholen

Die Klempnerarbeit macht Mario und Luigi ganz schön zu schaffen. Darum nehmen sie dieses Jahr gleich doppelt soviel Ferien wie vergangenes Jahr. In Begleitung von der Prihzessin und von Toad fliegen sie mit der „Pilzair" über das grosse Tomatenmeer. Typisch Luigi, er hat mal wieder vergessen zu tanken. So kommt es, dass das Flugzeug abstürzt. Naja, die Landung war nicht ganz perfekt, doch immerhin sind alle noch ganz, das heisst, von Toad ist nur noch die Hand zu sehen. „Der Arme", jammert die Prinzessin, „Mario, Luigi, so beuddelt ihn doch endlich aus!" Das ist einfacher gesagt als getan, denn bei dieser Art von Boden handelt es sich um das berüchtigte Koopa-TNT-Moos, und das kann mit der Zeit ganz schön hart werden! Mindestens einen Tag brauchten die beiden Klempner, um Toad aus dieser abscheulichen Masse zu befreien.

„Warum geht ihr denn heute schon wieder arbeiten?" fragt die Prinzessin verwundert. „Ach", antwortet Mario, „im Gegensatz zu gestern ist unsere Arbeit die reinste Erholung!"

Sehr geehrter Mario, Liebe Club-Redakion
Ich habe mir schon lange vorgenommen, einen Brief an Euch zu schicken. Nun habe ich es endlich getan! Ich überlegte mir aber, wenn ich schon einen Brief schreibe, sollte auch ein Teil davon abgedruckt werden. Deshalb habe ich meine Chancen um das 7-fache erhöht, indem ich Euch 7 verschiedene Sachen gleichzeitig schicke.
Stefan Mori, Kallnach

Lieber Stefan
Tja, clever bist Du ja, Du hat Deine Chancen ins Magazin zu kommen, wirklich in die Höhe getrieben. Es dauerte eine ganze Weile, bis wir den Brief fertig gelesen hatten und uns dann entschlossen haben, Dein Spielerprofil abzudrucken.



Heiko Gerin hat uns geschrieben. Er gibt an, daß seine Hobbies Nintendo spielen, die Hausaufgaben nicht machen, faulenzen und Judo sind. Er besitzt ein Super NES und seine Lieblingsspiele sind Mr. Nutz, Sim City und Starwing. Sein größtes Hobby sind aber immer noch die Pfadfinder. Er hat uns seine Meinung zum SNES Spiel Mr. Nutz mitgeteilt. Mr. Nutz ist ein ziemlich unterhaltsames Jump & Run Spiel. Die Grafik ist sehr gut, so verschwindet z.B. der Mond hinter Bäumen oder die Spielfigur verschwindet zur Hälfte hinter einer Wolke. Man steuert ein Eichhörnchen, das Gegner mit Nüssen, Sprüngen oder einem Schwanzschlag pulverisieren kann. Die Gegner beschränken sich in den ersten Levels auf ziemlich gut animierte Tomaten, Würmer und Bienen. Es gibt auch Igel, denen man zuerst den Panzer wegschießen muß (dann sieht man ihre Unterhosen!) und danach kann man erst auf sie draufspringen. Alles in allem ein sehr unterhaltsames Spiel, mit vielen verborgenen Gängen. Es kann sehr frustrierend sein, wenn man mitten im Level nicht weiterkommt, doch die Freude ist dann umso größer, wenn man es schafft!

Christian Seywald hat uns bereits vier Mal geschrieben und will nun endlich wirklich sein Spielerprofil im Club Magazin haben. Wie Du siehst, hat es diesmal wirklich geklappt.

Ich bin 13 Jahre alt und besuche die Hauptschule in Adnet. Seit Jänner 1992 bin ich eifriger Leser der Club Zeitschrift. Ich habe auch einen Bruder, der im Club ist. Er heißt Markus und ist 12 Jahre alt. Ich habe auch seit 1991 einen Hasen, dessen Name Hoppsy ist. Er ist ein Hermelinrotauge und er ist sehr klein. Meine Hobbies sind radfahren und sehr viel Sport. Ich betreibe Judo und Naturbahnrodeln (1994 war ich Staatsmeister!!!). Wenn ich im Winter zu Rennen fahre, habe ich immer meinen Game Boy mit, damit ich am Abend spielen kann. Ich bin 1,50 m groß und wiege 40 kg. Ich spiele gerne mit dem Game Boy und habe auch einen PC mit über 200 Spielen. Ich lebe mit meiner Familie in einem Einfamilienhaus. Ich habe ein eigenes Zimmer. Ich würde mich sehr freuen, wenn ich mein Spielerprofil in einer der nächsten Ausgaben lesen könnte!

Lieber Christian, Dein Wunsch ist uns Befehl - hier ist Dein Spielerprofil!!!

Könnt Ihr Euch an die Geschichte "Mario is Missing" von Philipp Strahl in Heft 2/95 erinnern. Wir haben Euch aufgefordert, eine Fortsetzung dafür zu schreiben. **Christian Aichinger** hat uns eine interessante Variante geschickt, die wir Euch nicht vorenthalten wollen! (Nur zur Erinnerung: Mario ist verschwunden und Luigi ist auf der Suche nach ihm...)

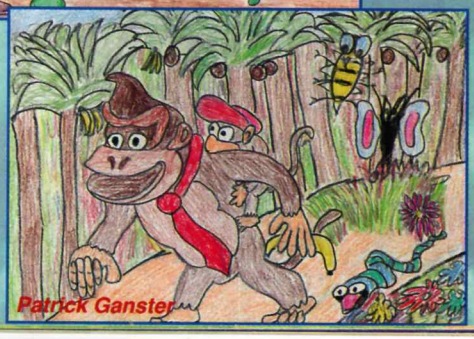
...Denn als er zu suchen begann, ging er nach Norden, um die Welt von Norden nach Süden abzugrasen. Doch, wie spielkundige Leute wissen, befindet sich Bowsers Hauptquartier in der Antarktis - also im Süden. Als er beim Suchen wieder am Pilzhaus vorbeikam, sagte er: "Ich gebe auf! So eine Plage!" Gerade wollte Luigi das Haus betreten, als die Prinzessin, Yoshi und vor allem Toad, über den sich alle lustig gemacht hatten, Luigi zitierten: "Ich werde Mario finden und wenn ich die ganze Welt abgrasen muß!" So dachte Luigi: "Wenn ich jetzt aufgebe, werden sie mir das ewig vorhalten." Während der Suche hatte Luigi sich Hühneraugen geholt. So konnte er nicht weitermachen, darum bat er alle, Yoshi für sich "weiterschuften", wie Luigi es nannte, zu lassen. Luigi sagte, weswegen er sich ausruhen mußte und er erwähnte, daß er nur eine PAUSE brauchte. So ging Yoshi los, doch er weigerte sich, den Rest der Erde abzusuchen, darum durchkämmte er nur ein kleines Gebiet. Zuhause gab die Prinzessin Luigi ein Mittel gegen die Hühneraugen, das mußte er jeden Tag auf seine Füße schmieren. Bei dieser Gelegenheit fragte Prinzessin Toadstool Luigi, wie er an den Grenzposten vorbeigekommen sei. Er antwortete: "Ich fand einen Zauberstab, in einem Geisterhaus. Damit konnte ich die Grenzposten vertreiben." Als Luigi diesen Satz beendet hatte, kam Yoshi herein. Er begann zu erzählen: "Ich habe den Palast gefunden. Als ich hineinging, fielen mich zwei Koopas an. Luigi, versuche Du es." Doch Luigi konnte nicht, denn wenn er gehen würde, konnte die Anti-Hühneraugen-Tinktur nicht einwirken. Darum mußte die Prinzessin gehen. Damit sie den Palast auch finden konnte, gab Yoshi ihr eine Landkarte mit, die er gezeichnet hatte...

Anmerkung zum Brief: Dies ist wahrscheinlich nur eine der vielen Fortsetzungen zu Philipps Geschichte. Ich weiß zwar, daß meine Chancen ins Magazin zu kommen gleich Null sind und ich habe auch einen anderen Stil, als Philipp Strahl, doch ich versuche es trotzdem hineinzukommen (ich bin Optimist).

Lieber Christian,

wie Du siehst, zahlt sich Optimismus aus und wir haben Deine Fortsetzung ausgesucht, weil wir sie ganz lustig fanden. Nun ist natürlich die Frage nach dem Verbleib von Mario immer noch nicht geklärt.

Also, liebe Leser, was fällt Euch nun dazu ein?? Wir warten schon auf Eure Ideen und Briefe.



Ein Spielerprofil haben wir auch von **Bernhard Burjan** erhalten. Er ist 13 Jahre alt und spielt am liebsten FIFA International Soccer, Donkey Kong Country und NBA Jam TE. Donkey Kong Country hat er in 2 Tagen beendet und bei Sim City hat er es bis zu einer Stadt mit 258.000 Einwohnern geschafft. Bernhards Hobbies sind Basketball, Fußball und SNES spielen. Logischerweise wünscht er sich auch Basketball-Profi zu werden und wenn das nicht klappt, möchte er gerne bei Nintendo arbeiten. Er wünscht sich auch, sein Spielerprofil im Club Nintendo Magazin zu lesen. (Diesen Wunsch haben wir Dir schon erfüllt!)

Eine besonders witzige Story hat sich **David Haselberger** einfallen lassen. Uns hat sie so gut gefallen, daß wir sie Euch unbedingt ebenfalls zugänglich machen wollen.

Bowsers Frau Bowsieli

An einem verregneten Schlechtwettertag saß Bowser am einzigen Fenster seines düsteren Schlosses und freute sich, daß es endlich regnete. Doch plötzlich sah er in der Luft ein riesiges Ding schweben. Er holte sich sein Fernglas, um sich dieses Ding näher zu betrachten. Es war ein Luftschiff und flog direkt auf ihn zu. Als es unten ankam, stieg eine weibliche Gestalt aus. Es war seine Frau Bowsieli. Heute kam sie zum ersten Mal mit einer guten Nachricht. Als sie hereinkam, brachte sie zwei Gefangene mit. Einen Dinosaurier und ein Mädchen. Bowser wußte, daß es Yoshi und die Prinzessin Toadstool waren. Dann brachte sie eine Maschine herein. Es waren zwei umgedrehte Salatschüsseln, von denen ein Schlauch wegführte. Der Schlauch endete bei zwei nachgebauten Gehirnen von Mario und der Prinzessin. Daneben stand ein Gehäuse aus dem ein Hebel hervorragte. Bowsieli erzählte: "Das ist eine Maschine, mit der man Mario und der Prinzessin ihre Erinnerungen heraussaugen kann!"

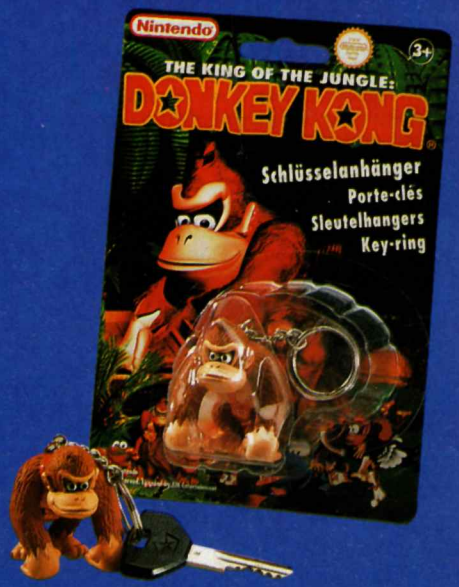
Bowser fragte: "Und wofür brauchst Du den Dino?" "Na, als Lockvogel, Du Idiot!" rief Bowsieli. "Steck den Dino ins finstere Gefängnis, in das mit dem Atomsprengkörper. Du wirst ihn einschalten und dann Mario anrufen!" Das alles tat Bowser. Mario fuhr sogleich mit seinem Motorrad los. Er schlug sich durch Koopas, durch Flora Piranhas und durch Dino-Spukies, bis in eine dunkle Kammer durch. Auf einmal ging die Tür zu und er wurde auf einem Sessel gefesselt. Das Licht ging an und Bowser und Bowsieli lachten die Angeketteten aus. Yoshi versuchte in den letzten paar Sekunden mit seiner Zunge den Schlüssel an sich zu nehmen, den Bowser verloren hatte. Einige Sekunden später, hörte Bowser einen großen Knall. "Den Dino gibts nicht mehr!" Doch! Denn Yoshi schaffte es, den Schlüssel zu erreichen und befreite sich. Nun mußte er rennen, um Bowsielis Vorhaben zu verhindern. Inzwischen setzte Bowser Mario und Prinzessin Toadstool die Schüsseln auf. Yoshi stand in einer Sackgasse. Er drehte das Licht auf und stand in einer Waffenkammer. Neben einem Saugglockengewehr - das er sich jetzt nahm - war ein Schloßplan. Jetzt wußte er, wo er hin mußte. Als Bowsieli den Hebel betätigte, hielten sich Mario und die Prinzessin die Hände. Doch plötzlich stieß jemand die Tür auf und schoß mit einem Saugglockengewehr auf Bowser und Bowsieli. Es war Yoshi! Und so hatte dieses Abenteuer auch noch mal ein glückliches Ende gehabt. Bowser und Bowsieli hatten eine Saugglocke am Kopf und Mario, Yoshi und die Prinzessin - wie könnte es anders sein - aßen Äpfel!

DONKEY KONG®

Wer Donkey Kong nicht nur auf dem Bildschirm bewundern will, kann sich den beliebten Urwald-Helden jetzt auch persönlich nach Hause holen.

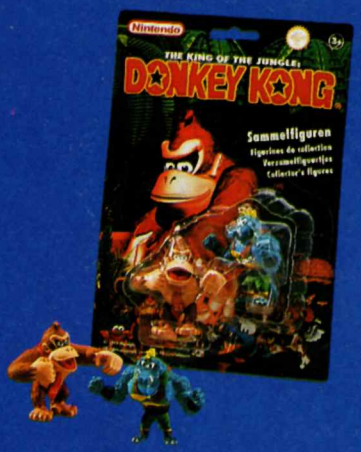
Donkey Kong Plüsch/Vinyl
15 cm, 30 cm, 45 cm

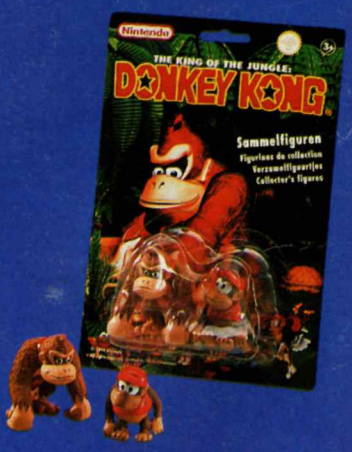
Donkey Kong Plüsch
30 cm



Donkey Kong
Schlüsselanhänger

Donkey Kong Sammelfiguren





Nintendo®

Jetzt im Spielwarenhandel erhältlich.